OSMO POGLAVJE HARRYJA POTTERJA • PRIHAJAJO TRI NOVE KONZOLE • SVEŽE TV-NIZIKE

JOKER

AVGUST 2016
277



Pisan raport s Comic-Cona

Evropski praznik Vojne zvezd

20-letnica zbiranja pokemonov

Slikosučni Batman: The Killing Joke

Kolikšno mizo zahteva Warhammer?


ROCCAT®


ROCCAT
RYOS






ROCCAT
SIRU




HARDWAREHEAVEN
GOLD AWARD


VORTEZ
GOLD


gamezoom
Gold
Award


GOLD

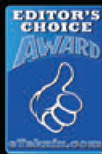

87
Gamers.de
GOLD


Benchmark
Reviews.com


TECH
GOLD


HARDWAREHEAVEN
VALUE AWARD


KITGURU
WORTH BUYING


EDITOR'S
CHOICE
AWARD


LEGIT
REVIEWS
RECOMMENDED
AWARD


Onlinetest: 09/2015
TOP-PRODUKT
Roccat
Nyth
Hardware


THINKCOMPUTERS
SCORE
10/10


PC-WELT
Innovative
Technik
September
2015

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 277
avgust 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo,
Kavbojc, Sneti
LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si
ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša,
če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

IGROVJE, KONZOLEC

Dangerous Golf	40	I am Setsuna	52	Final Fantasy X in X2	58
Fire Emblem Fates	41	The Solus Project	54	Pokemon Go	62
Kick Off Revival	42	Crush Your Enemies	55		
Mighty No. 9	51	Budžetni opiski	56		

LEPI ČLANKI

Drkala future *V kratkem in dolgem pridejo 'PS4 neo', 'scorpio' in 'NX'. Kaj to so?* 15
Pravljice iz Šentjakoba *Odvila se je najpomembnejša gikovska konvencija.* 16
Brstenje upora *V Londonu so razodevali načrtovanje naskoka na Zvezdo smrti.* 28
Žepne žverce *Žepošasti imajo dvajsetletno tradicijo, ki je bogata in kosmata.* 34
Učitli raus *Še vedno pogrešamo igre, v katerih bi bili prfoksi. To bi bilo klečanja na koruzi!* 62
Grafične kartice *Šibkejši člani zaokrožajo spiska novih radeonov in geforcev.* 64
Kuj zmago *Groza, kaos, poguba in zelo lepe figurice warhammerjevskih naminznic.* 68
Vic, ki ubija *Animirana izvedba slavne Jokerjeve izvorne zgodbe iz sličic z oblački.* 76
Novo nizikaštvo *Novi Alf, Cosby Show in Knight Rider! Saj ne, pač pa obilje drugega.* 78

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

Uvodnjak	5	Črkožer	86
Uma Turban	38	Jokerplov	87
Kolumni	39	Štorija	89
Slikosuk	84	Crtič deluks	90

20 VRSTIC

Ulični malar, grafiter in artivist Banksy pri umetnostnih zgodovinarjih oziroma akademiji bržda ne uživa posebnega ugleda. Toda vseeno je eno najbolj prepoznavnih imen sodobne umetnosti. Nekaj razvpitosti gre gotovo na rovaš skrite identitete, saj je ponočnjaško zaljšanje javnih površin često nelegalno. A zgolj s splošnim vandaliziranjem si ne bi ustvaril naziva King of Streetart. Njegov slog, ki združuje družbeno kritiko, politično satiro in subverzivne epigrame, je domiseln ter prijeten za oko. S svojimi gverilskimi kreacijami je vdahnil dušo marsikateri steni in ljudje bi mu bili celo pripravljeni plačati, da se uporniško ponečedi na njihovo pročelje. Svetovno slavo si je pleskar pridobil s serijo mirovniških slik na palestinskem zidu, vendar je potom interneta poznanih še mnogo del, od na rožnato pobarvanega živega slona na neki razstavi in s krampom zaklane londonske telefonske govorilnice do nebroja s šablonami posprejanih podobic po celem svetu. Recimo deklica z balonom, starček na gugalniku, ljubimec, ki visi skozi okno, podgana z marelo … Banksy ni ne prvi ne edini ulični umetnik, je pa utemeljitelj oziroma kar blagovna znamka novega področja moderne umetnosti, ki je marsikoga navdušila za kakovostno kičenje urbanih površin. Dodatno se je človek predstavil z res posrečenim dokufilmom Exit Through the Gift Shop, ki smo ga vkup s celotnim področjem popisali v vežu številke 224.

Lepo presenečenje za vse znalce je bila zatorej otvoritev Banksyjeve razstave 'Hvala za rože' v Layerjevi hiši v Kranju. Na žalost pa je projekt in računanje zanj 6 evrov organizatorjem v sramoto. Za ta denar namreč dobiš parminutni sprehod čez trosobje, kjer je po stenah dober ducat plakatnih izvedenk njegovih del in nekaj nazaslonskih animiranih gifov brez kakršnihkoli komentarjev, letnic, krajev. Še banksyjevske vstopnice ali razglednice po gorenjsko nisi deležen. Postavitev nima nikakršne zgodbe, o avtorju s stenskega A4-lista ne izveš niti narodnosti, od najbolj slavnih risb pa je na ogled edino tista s šundovskima Julesom in Vincentom z bananama. Zadeva je itak že v štartu narobe zastavljena. Streetarta ne moreš reproducirati na papir, saj je njegovo platno urbani okoliš. Da bi galerija prišla do izraza, bi jo morale sestavljati fotografije ulic. Tako bi obiskovalec vsaj malo začutil domiselnost, kontekst in veličino. Za nameček je vse skupaj skrajno zavajajoče, saj opis namiguje na 'Banksyjevo razstavo', a gre v resnici za portfelj posterjev nekega privatnega 'zbiralca'. Bolje bi organizatorji storili, če bi natisnili fotke z Gugla, jih opremili z rdečo nitjo in kasirali simboličen evro. Tako pa lahko temu kvazikulturnemu debaklu zgolj serviram njegov naslov v pravem pomenu fraze: hvala za rože. Več od ulične umetnosti sem imel čez cesto, kjer je na zidku knjižnice napleskan posrečen škratovski strip. **LordFebo**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

2K Games	3	Coca-Cola	92	Črna luknja	66	Me2	27
Avtera	14	Confilm	32	Gameplay	11	Roccat	2
Blitz	83	Diddl Shop	77, 87	Kolosej	53		

Na naslovnici je vicnik, ki ubija. Praviloma ne s šalami.

Kažipot na 20 tisoč kilometrih

Človeštvo se pridoma zanaša na GPS-podatke. Letala in ladje peljejo bolj sigurno, rakete zadanejo bolj točno, pse in starčke laže najdemo, nič več ni izgubljanja na brezpotjih in avtomobili ob nesrečah javijo koordinate. To je nekaj najbolj očitnih primerov, kako nas sistem vsemirskih oddajnikov dela bolj varne.

GPS v mobilnikih je poslednjemu Zemljanu omogočil neslutene možnosti. Najbolj očitna je, da imaš v roki zaresno Ravbarjevo karto, ki aktivno kaže tvojo lokacijo. To je neprecenljivo tako pri peš izgubljanju po tujih krajih kot pri šofiranju. Sploh odkar so na voljo brezplačna cestna omrežja Here oziroma se da Googlovo kažipotje uporabljati brez podatkovne povezave. Starošolske preživetvene veščine, kakršna je raba busole in specialke, so sicer s tem izgubile na veljavi, a to je pač cena tehnologije. Kljub svojemu taborniškemu stažu in odličjem z analognih orientacijskih tekmovanj pozdravljam žepni pripomoček, ki je docela nadomestil zemljevid, magnetno iglo, sekstant in mah. Motoviljenje z mestnimi in avtomobilskimi kartami v velikosti jadra, kar se nam je nekoč zdelo samoumevno, je le še stvar spominov. Vsaj pri osveščenih uporabnikih, kajti dobršen del neukih lastnikov sodobnih fonov se po nepotrebnem še zmeraj ukvarja s papirnatimi načrti. Seveda je starošolska rezerva vedno na mestu in baranje domačinov da praktične informacije, ki jih naprava ne zmore. Toda cikam na to, da ljudje često ne izkoriščajo danega potenciala.

Korist geozavedanja gre onkraj instantne zemljevidne orientacije. Telefoni neprestano beležijo naše gibanje, zato je moč v vsakem trenutku preveriti, kje si se potepal leto dni nazaj. Ali žena pretekli večer, če imaš dostop do njenega računa. Pri tem Google Maps osebne časovnice, ki jih mnogokdo sploh ne opazi, opremlja s točnimi kraji, kot so gostilne in štacune, ter tam posnetimi fotografijami. Nadalje fitneserski treneženji po teku postrežejo s traso, vzponom in pripadajočimi detajli ... Krajevno fočkanje v družabna omrežja je postalo samodejno ... Fotografije so opremljene z geokoordinatami ... Ako pozabiš mobilnik v parku, ga moreš z drugo napravo locirati ... Tinder ponudi seznam okoliških potrebnic oziroma fukfehtarjev in Siri usmeri do najbližjega veganskega pašnika ... Marketing zlorablja položaj uporabnika za še bolj targetirano smetenje z EPP-jem ... Zelo razvit je geocaching, sodobni lov na lisico, ki geolovce po vsem svetu žene na iskanje skritih zakladkov ... In nenazadnje lokacijske storitve omogočajo vpogled, kje so tvoji bližnji.

Pred petimi leti se je z nastopom Googlovega Latituda in Applovega Find my Friends sicer zdelo, da je geografski zasebnosti odbila zadnja ura. Prijateljčki, morda celo vsi kontakti, bi bili kar privzeto vidni na zemljevidu, s čimer bi prešuštniki, jebivetrski delavci ter drugi masloglavci naleteli na past več. Toda uporabniki se za tako mreženje nismo ogreli, zato je Google svoj servis ukinil oziroma ga deloma stisnil v propadli G+. Obstajajo pa tosortni programčki, ki resda nimajo stalne geo-motrilne veljave, vendar se v določenih situacijah izkažejo. Eden je Glympse, s katerim za določen čas deliš nahajanje oziroma premikanje. Pride prav, ko si na poti na zmenek, obisk ali sestanek, zlasti če kasniš. S tem se izogneš klicem "Kje si?", pri čemer prejemniku aplikacije sploh ni treba namestiti. Druga rabnost deljenja lokacije je nadzor nad deco. Današnji desetletniki imajo vsi po vrsti telefone, vremena pa so menda nevarna, zato Family Locator in podobni nucniki pomagajo imeti mladiče na očeh. Pri njih pride v veljavo še en geo-termin: geo-ograja. Naštimaš deci mejo in ob prekoračitvi dobiš obvestilo. Pogoj je seveda podatkovna povezava.

Široka je uporabnost GPSa, prav zares, a njegovega delovanja se često sploh ne zavedamo. Za wi-fi vemo, da gre za neko omejeno, ne vselej prisotno omrežje, ki ga v naših očeh predstavljajo šatulje nalik domačemu usmerjevalniku. Tudi vir mobilnega signala, dasi je ta že manj zaznaven in praktično vseprisoten, znamo pripisati baznim postajam, tistim velikim stebrom z antenami. GPS pa je nekakšna samoumevnost, ki je zastonj, nam je ne morejo odklopiti in kratkomalo funkcionira. Da so vpleteni sateliti, se ponavadi spomnimo šele, ko pametni garmin v tunelu pove, da je izgubil povezavo z njimi. A GPS je eden največjih projektov prejšnjega stoletja in neposreden izdelek hladne vojne. Ameriška vojska ga je zasnovala v sedemdesetih, nakar je Reagan leta 1983 zavoljo nesrečne sestrelitve korejskega boeinga v sovjetskem zračnem prostoru odobril odprtost sistema. Desetletje kasneje je Clinton sprostil natančnost za civilno rabo. Danes je točnost osebnih onegajev nižja od polčetrtega metra, medtem ko gredo bolj tankoslušni sprejemniki, ki niso nujno vojaški, celo pod en meter.

Globalno pozicionerski sistem je torej servis ameriške vlade, za katerega nikdo ne plačuje prav nič. Laik bo ob tem pomislil na nebesni konstrukt, s katerim ujec Samo ve, kje smo. Četudi posredno to ni tako daleč od resnice, je GPS le enosmerna komunikacija. Delovanje omogoča mreža dveh ducatov enotonskih oddajnikov, ki 20 megametrov nad morjem frčijo skozi črnino s 14 megametri na uro. Za določitev položaja mora napravica videti vsaj štiri satelite. Zanimiva je jakost oddajanja. Pri izvoru je ta 27 vatov, spodaj pa se meri v par femtovatih ali celo v attovatih. Milijoninka milijardinke, to je. A kljub temu obstajajo sprejemniki, ki zmorejo elektromagnetni val zaznati celo skozi dvajset centimetrov železobetona. V skrbi za natančnost omrežje daje vnemar newtonovsko fiziko in je podrejeno splošni relativnosti. Zaradi hitrosti gibanja in nižje gravitacije tam zgoraj čas teče drugače. V ta namen so opremljeni z nanosekundnimi atomskimi urami. Dejansko je GPS eden redkih ljudskih primerov, kjer pridejo do izraza Einsteinova dognanja.

Naša civilizacija se pridoma zanaša na GPS-podatke. Letala in ladje peljejo bolj sigurno, rakete zadanejo bolj točno, pse in starčke laže najdemo, nič več ni izgubljanja na brezpotjih in avtomobili ob nesrečah javijo koordinate. To je nekaj najbolj očitnih primerov, kako nas sistem vsemirskih oddajnikov dela bolj varne. A vendarle se je primerila čudnost: geolokacijska aplikacija ljudi peha s pečin, žene pod avtobuse in vodi na minska polja. Je to zarota zagovornikov novega svetovnega reda, ki na tak način delajo naravno selekcijo? Morebiti, čeprav bi si lahko izmislili kaj bolj učinkovitega. Ampak dejstvo je, da so se vojaške milijarde dolarjev in vse silno znanje človeštva, od $e=mc^2$ prek merjenja časa z atomi do bržda laserjev (ker laserji so v vesolju itak privzet element), manifestiralo v čredah ovac, ki po poslednjem urbanem kotičku zemeljske oble iščejo žepne pošasti. Pa verjemi, Ronald, čemu protisovjetski sateliti rabijo dandanes, če moreš.

David Tomšič



Da boš vedel, kaj ti pomaga loviti Pikachuje, Charizarde in druge zverjaščke.



Nove glasnejše karaoke, Just Sing
Novih karaok nismo dobili že nekaj časa, stanje pa kani septembra popraviti Ubisoft z Just Sing. V njem bomo kakor v sodobnem Singstaru krakali v androidne ali jabolčne mobilije, ki bodo povezane s PS4 ali xboxom one. Med petjem bo moč posneti video ali glas in oboje obdelano poslati na internete. Na razpolago bo štirideset komadov od modernih artist(k)ov, kot so Bieber, Sia, Trainor in One Direction, do metuzalemov v slogu A-Hajev ter Queenov. Odsotnost dokupovanja pesmi je enako verjetna kot to, da Kanye West nekega dne spodobno oponaša Freddieja Mercuryja.

Game of Thrones v ilustrirani verziji



Debelih dvajset let mineva od prvega izida angleške Igre prestolov. Roman, v katerega je George Martin vložil poslednje solde in trud, spočetka ni doživel posebnega uspeha. A fama je zlagoma naraščala in naposled eksplodirala, ko je HBO začel vrteti televizijsko serijo. V okrutni fantazijski univerzum, kjer v igri prestolov več likov umre kot zmaga, so se zaljubili tako geeki kot množice. Zato je čas zrel za olepšano poizdajo izvirnika nalik HD-predelavam iger. Game of Thrones: The Illustrated Edition bo v drugi polovici oktobra prinesla enak tekst, vmes pa dosti lepih slikic na celih straneh. Nekatere bodo iz enciklopedije The World of Ice and Fire, druge s koledarjev, tretje z namiznih iger, skoraj petdeset pa jih bo izvirnih. Vezava fizične edicije bo kakopak trda, priporočena angleška cena pa znaša 40 evrov.

The Division bo igrofilm
Ubisoftova filmska divizija dobro goni svoj mehanizem. Filmi tako ne bodo postali samo Assassin's Creed, Splinter Cell, Watch Dogs, Ghost Recon, Far Cry in Rabbids, temveč po novem še masovna spletna streljanka The Division. Spomladi izdani špil predvidi, da zli teroristi sprožijo kaos v New Yorku, v katerega kaos se podajo pripadniki supertajnega oddelka in skušajo obraniti civilizacijo. Film bo gotovo imel ustrezen scenarij, v tem trenutku pa je znano le, da bosta v njem nastopila hollywoodska skorajprvokategornika Jessica Chastain in Jake Gyllenhaal. Igralca sta vsekakor dobra, če pa hočeš biti pristen frajer, slednjega izgovori pravilno švedsko kot 'Jilenhuolele'.



Norija za mini NESom

Jesen bo prinesla novo staro poželjivost za slehernika, ki bi se rad na pristen način vrnil v minule čase ali slednje predstavil novim rodovom. Nintendo bo tedaj lansiral 'NES classic edition', ljubkovalno klican 'mini NES'. Žal ne bo šlo za obnovljeno izvirno napravo, v katero bi bilo moč vtikati module, temveč bo to za dlan velika verzija, ki bo vsebovala natanko trideset iger. Razpon je zelo širok, od arkad tipa Super Mario 1 do 3 prek raziskovalnic, kakršni sta Castlevania ter Metroid, in frpjev, kot je Final Fantasy, do šuterjev Galaga in Contra ter športščin Punch-Out in Excitebike. Iger za NESovo svetlobno pištolo, niti za njegov sloviti power glove ne bo, kar je seveda totalna beda. Kako naj se zdaj doma v pristnem vzdušju deremo "Now you're playing with power!"??



Videz je pravi, toda namembnost rezurektanega nintendo entertainment systema bo ožja kot njega dni, saj bo notri v silicij ulitih 30 iger. Skupnost upa, da bo moč povezati wiijeve kontrolnike.

Emulacija bo menda vrhunska, za kar naj bi bilo zaslužno to, da bo pod pokrovom v bistvu dobri stari wii. Tudi v Evropi naj bi dobili ameriške (NTSC-) inačice, ki delujejo pri 60 hercih in so bolj čislane od 50-herčnih starocelinskih. Povezava s televizorjem bo HDMI in priložen bo majhen kontrolnik, ki bo po obliki posnemal izvirnega – žal takisto s kratkim kablom, nad katerim skupnost že vije roke. Hkrati pa si jih mane, ker bo tega NESovskega zakladka tako v novem kot starem svetu deležna že 11. novembra, in sicer za 60 evrov. Na osluh ni oderuško, a preveč rožnatih očal ne gre imeti, saj se ti stari špili marsikdaj izkažejo za nazarensko zgubane.
Mimogrede, brž po ugodnem odzivu na NESič je lonček pristavila Nintendova stara tekmica Sega in oznanila, da bo že oktobra splavila mega drive classic game console z nič manj kot osemdesetimi igrami, od Sonicov do Mortal Kombatov. Sliši se super fino, vendar je to le preoblečena zadevščina kitajskega izdelovalca AtGames, ki je ljubitelji retra nimajo v čislih. Naj gre za kontrolnike, kakovost emulacije ali sliko zaradi kompozitnega izhoda. Zato resne tekme med napravama kljub mega drivovi strojni superiornosti napram starejšemu NESu ne bi smelo biti.



Take cenene emulacijske šatuljice se da kupiti v supermarketu, vendar imajo kup pomanjkljivosti. A za otročad in nezahtevneže so v redu.

Uradno odprtje Tesline orjaške fabrike baterij

Ko je Elon Musk marca pokazal e-avto model 3, je navedel štartno ceno 35.000 dolarjev. To je zgolj pol toliko kot za aktualni model S, s čimer trojka velja za njihov 'ljudski' avto. Prednaročil se je zato nabralo že okoli štiristo tisoč. Toda avta ne bo prej kot koncem 2017, kajti v tem trenutku tak poslovni načrt ni mogoč. Firma bi morala za vzdržanje cene izdelati vsaj pol milijona vozil letno, obenem pa bi se morale poceniti še litij-ionske baterije, ki te električne avtomobile napajajo. Ta del naloge odpade na Gigafactory 1 (ker je 'mega' očitno premalo), enormno Teslino tovarno shramb elektrike, ki nastaja pri Renu ob nevadski puščavi in so jo uradno odprli 29. julija.
Ker je projekt ogromen, Musku pa se mudi, so proizvodnjo pognali v treh od predvidenih šestnajstih oddelkov oziroma v okoli štirinajst odstotkih stavbe. Ko naj bi bila gradnja leta 2020 zaključena, bo objekt zaposloval 6500 ljudi in se raztezal po površini 540.000 kvadratnih metrov, kar je za petinsedemdeset fuzbalskih igrišč. Po tej lastnosti bo prvi na svetu, dočim ga bo po prostornini še prehitevala Boeingova proizvodna hala v Everettu, kjer sestavljajo jumbo jete. Takrat naj bi v Gigafactoryju 1 letno izdelali za blizu 150 gigavatnih ur električnih celic, kar je blizu trenutne letne proizvodnje na svetu. *"V tem je smisel postavljanja naše lastne tovarne,"* pravi Musk za kompleks, ki ga bo koštal pet milijard dolarjev. *"Če bi za vse Tesline avtomobile želeli kupiti baterije na trgu, bi izpraznili vse svetovne zaloge."* Ta hip v stavbi izdelujejo hišne shrambe powerwall, dočim bodo trakove z avtomobilskimi zagnali na prehodu v 2017.



Baterije so ozko grlo električne mobilnosti. Tesla se zaveda, da je od njih odvisen njihov uspeh. V modelu S, ki ima doseg 500 km, jih je za 700 kil.

Lokacijo so skrbno odbrali, saj je Nevada gradnjo izdatno podprla z davčnimi olajšavami. Obenem tovarna stoji nedaleč od Tesline glavne proizvodnje v kalifornijskem Fremontu in dvesto kilometrov od rudnikov litija. Pri gradnji je z dobro poldrugo milijardo dolarjev sredstev vključen Panasonic, ki si od baterijskega buma ogromno obeta. Surova količina v puščini napravljenih shramb naj bi ceno globalno spustila za tretjino, s tem pa omogočila njihov prodor na zazdaj nedosegljiva področja. Zanimivo je, da Tesla objekt zida in sestavlja sama, po Muskovih besedah zato, da se bodo "tega pač naučili." Pri snovanju so ubirali inovativne poti. Konstrukcija je odporna na potrese in reciklira lastne odpadke, dočim naj bi bila v končni podobi povsem prekrita s sončnimi paneli in bo tako sama proizvedla velik del potrebne elektrike. Če se kaj hudo ne zalomi, bo zgolj prva od mnogih, kar kaže enica za imenom. Ta hip se države po svetu že tepejo, kdo bo slavnega inovatorja dovolj privabil, da tam postavi Gigafactory 2.

Trekovski fanfilm se je zameril kravatnikom

Pred dvema letoma je na YouTube priromal dvajset minut dolg ljubiteljski film Prelude to Axanar, umeščen v univerzum Star Trek, in zbral že več kot dva milijona ogledov. Dosti ljudi za temi kliki je ta uvod v obljubljeni dolgometražni film podprlo z novci na platformah Indiegogo in Kickstarter; namesto spočetka iskanih deset tisoč dolarjev so ustvarjalci zbrali že več kot 630 jurjev. Vendar so pri želji po izdelavi in lansiranju še letos, ob obletnici Zvezdnih stez, delali račun brez krčmarja. TV-mreža CBS in studio Paramount sta namreč kot lastnika avtorskih pravic za Star Trek hitro stopila v akcijo. Koncem minulega leta sta terjala prepoved predvajanja tako uvodnega kot končnega izdelka, zdaj pa sta na kalifornijsko sodišče vložila tožbo in terjata 150.000 $ za vsak trademarkan element. Jabolko spora je tako dolžina fanovske vsebine, ki naj bi po nanovo predstavljenih smernicah za "ustvarjalce, ki nočejo imeti opravka s sodiščem" znašala največ petnajst minut, kot to, da gre za komercialen projekt. Ljubiteljska roba naj bi namreč ne prinašala denarja in četudi množičarsko nabrani soldi ne gredo za kupovanje ferrarijev, CBS in Paramount vztrajata.



Križarke vrste ares so v Star Treku predhodnice razreda constitution, ki mu pripada Enterprise. Gre za prve izrecno bojne ladje Federacije.

Kako se bo zadeva razpletla, bomo videli. Ustvarjalci se ne kanijo ukloniti in imajo na svoji strani glas internetne javnosti, ki se je takoj postavila na njihovo stran ter demonizira zlobni korporaciji. Zadeva je sicer bolj kompleksna: po eni strani so avtorji uporabili nekaj, kar jim ne pripada, in bodo od tega vsaj nekaj časa neodobreno živeli. Ubrali so bližnjico do uspeha, ki jim jo omogoča ime Star Trek, namesto da bi ustvarili lastno ZF-vesolje. Vendar so k temu pristopili nenavadno celovito in profesionalno; nekateri trdijo, da že kar preveč in da jih CBS preganja zato, da ne bi njihova nova trekerska serija, ki štarta januarja, izpadla bedno. Dejansko je Prelude to Axanar na nivoju, tako tehnično (visoka ločljivost, podpora filmskemu ultrawide formatu, solidni efekti, dobra glasba, profesionalni nastopajoči ...) kot vsebinsko. Postavljen je dvajset let pred začetek izvirne serije in beleži, kako se je Federacija spopadla s Klingoni. Ljudem spočetka ni šlo dobro in sanje o medzvezdni skupnosti življenjskih vrst so se zdele trhle. Toda ko so Zemljani s pomočjo drugih izvenzemeljskih narodov izdelali poštene križarke razreda ares in ustoličili odločne poveljnike, se je situacija spremenila. Uvod z dogodki streže v obliki intervjujev s ključnimi osebnostmi tistega časa, od kapitana Gartha, ki ga v oficielni niziki obožuje Kirk, do klingonskega generala Kharna. A poudarek ni samo na osebah in strelski akciji, marveč tudi na opisovanju ladij in taktike. Glej!

Epicenter LAN 10 uspešen

Medtem ko so dolgočasni ljudje poležavali na plažah, so gamerji predzadnji julijski vikend, od 22. do 24., zavzeli športno dvorano Šenčur pri Kranju, koder je potekalo veliko tekmovanje Epicenter LAN 10. Spričo počitnic se je zbralo nekaj manj ljudi od predvidenega: dobrih tristo igralcev in z njimi prav toliko obiskovalcev, kar pa je bilo še vedno dovolj za nov rekord med tovrstnimi domačimi prireditvami. Namečkoma je prišlo kar nekaj tujih igralcev s Hrvaške, Srbije, Italije, Španije, Velike Britanije, Belgije in Finske. Poleg dobro organiziranega placa in lepih nagrad ima zaslugo za obisk to, da so se tekmovalci merili v večini najpriljubljenejših naslovov: League of Legends, Overwatchu, Counter-Striku: Global Offensive, Hearthstonu, Street Fighterju V, PESu 2016 ... Največ krikov in pljuskov energijskih pijač je prihajalo iz predela BYOC (bring your own computer), kjer so potekali glavni turnirji. Tron CSa je kot že na prejšnjem Epicentru zasedla ekipa theOverpowered. V Ligi so slavili 4guys-1egrill, dočim so prvi zmagovalci katerega od domačih turnirjev v Overwatchu postali TULE.



Gnetenje mišakov se je odvijalo na mašinah, ki so jih igralci prinesli od doma. Možna je bila tudi izposoja za tiste, ki nimajo dovolj l33t računalnika.

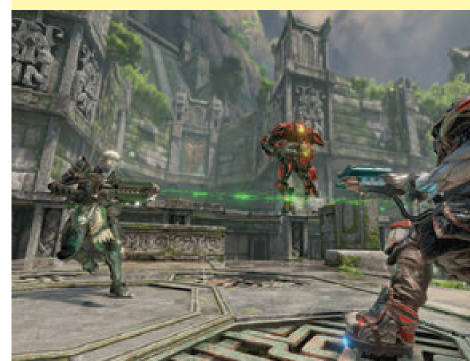
Uspešna desetka med Epicentri je nova zvezdica na rovašu prekmursko-štajerskih organizatorjev Spid.si, ki so v zadnjem času najbolj zaslužni, da se špilavci ob picah in podobni nezdravi hrani lahko pobratijo od blizu. Še vedno jih žene navdušenje, saj ne z organizacijo dogodkov ne z igranjem v Podalpju ne zaslužiš omembe vrednih vsot, kaj šele, da bi od tega živel. Obeta dejstvo, da so LAN-zabavo uspešno preobrazili v širši dogodek, saj je Epicenter 10 postregel z več dejavnostmi za gledalce. Ti so na štantu Slovenske vojske prijeli za prave puške, preizkusili raznorazen hardver, sedli v pravi Fendtov traktor ... Program nameravajo razširiti in sicer že letošnjo jesen – 19. in 20. novembra, ko bo enajsti Epicenter LAN potekal na ljubljanskem Gospodarskem razstavišču.



Slovenska firma Nervteh je pripeljala navdušujoč simulator vožnje, ki ti je s hidravliko pretresel kosti. Sistem s tremi 4K-zasloni košta 60.000 evrov.

KvejkKon pokazal kvejkšampione

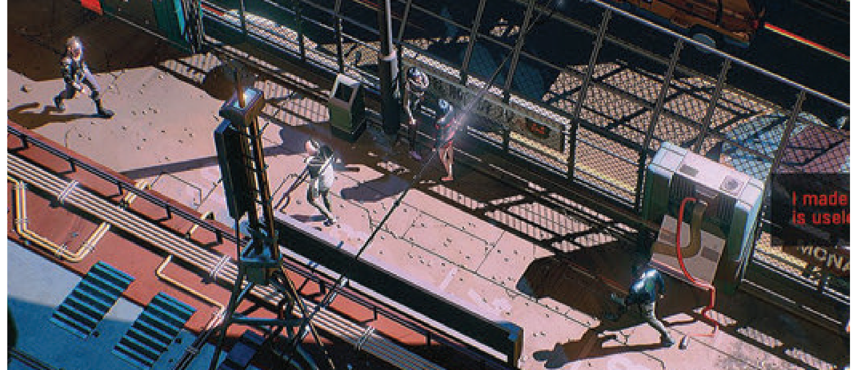
V začetku avgusta se je v teksaškem Dallasu odvil letošnji QuakeCon, ena največjih LAN-zabav poševnica konvencij Bethesdinih iger. Zopet se je boleče poznalo, da ima založnik na junijskem E3ju veliko tiskovko, po kateri za dalaški šov ostane bore malo najav. To pot so denimo pojasnili, da bo junaku novega Preya ime Morgan Yu in da bodo na vesoljski postaji Talos 1, koder se bo igra dogajala, na njem počeli neizrekljive eksperimente, zaradi katerih naj bi dobil alienske sposobnosti. Največje dejansko razodetje je tako odpadlo na Quake Champions, ki so ga prvič pokazali v igralni obliki. Na olajšanje vseh kvejkašev bo ohranil klasično brzinsko gibanje z mnogimi rocket jumpi, pa čeprav bo z enim očesom pogledoval v smer Overwatcha, saj bomo igrali z ducatom junakov, ki bodo imeli samosvoje veščine. Veliko bo poznanih likov iz Q3, kot sta Anarki in Visor, spet drugi bodo povsem novi. Za konec konvencije so kvartopirski Elder Scrolls: Legends pomaknili v odprto beto in si jo lahko snameš z Legends.bethesda.net.



Iphone 7 v septembru

Apple bo na lastnem dogodku 12. septembra predstavil nov rod telefona, svojega najbolj prodajanega artikla. Vsi podatki dotlej so le špekulacije, a zadnja leta so se le-te zvečine izkazale za zanesljive. Zato gre verjeti, da bo opremljen z dvema zadnjima kamerama, pri čemer bo ena gledala širše. To se bo nedvomno izkazalo za izredno dobrodošlo pri turistični fotografiji. Nadalje naj bi se iphone 7 znebil vtičnice za slušalke in konkretnega domačega gumba. Glasba bo poslej posredovana potom polnilnega priključka in modrega zoba, medtem ko se klikavi home button umika dotikabilni površini, kakršno ima mnogo telefonov. Še vedno pa bo to mesto rabilo branju prstnega odtisa. Baje bo mobilnik naposled moč polniti brezvrvično. Srce aparatusa bo nov čip A10, ki ga bo po novem proizvajalo tajvansko podjetje TSMC in ne več Samsung. Specifikacije so nepoznane, menda pa naj bi imel fon 2 gigabajta pomnilnika in najmanj 32 giga shrambe. Prav tako je neznana onegajeva oblika. Ta bi morala biti po tradiciji nova, vendar nekateri viri napovedujejo šestici slično, le vodoodporno ohišje. Namečkoma se branjevke ne morejo domeniti glede poimenovanja. Nekateri namreč napovedujejo, da se številka umika in bosta ostala le še iphone ter iphone pro. O pomanjšani različici SE pa ni niti besede.
Novo generacijo bo kajpakda pospremil nadgrajeni iOS 10, ki ga napovedujejo kot mnogo večji premik od preteklih dveh. Z njim prihaja nucnik HomeKit za upravljanje z digitalnim domom. Prenovljeni bodo vmesnik, animacije, osnovna orodja od galerije do zemljevidov ter celo nekateri temelji sistema, kot je odklepanje zaslona. Mnogo bolj bo do izraza prišel 3D-touch (občutljivost na moč pritiska). Siri bo delovala z zunanjimi aplikacijami in bo bolj pametna, saj se bo učila iz sporočil in pošte ter kontekstualno svetovala. Sistem bo seveda na voljo tudi za starejše modele, tja do iphona 5 in ipada 4.

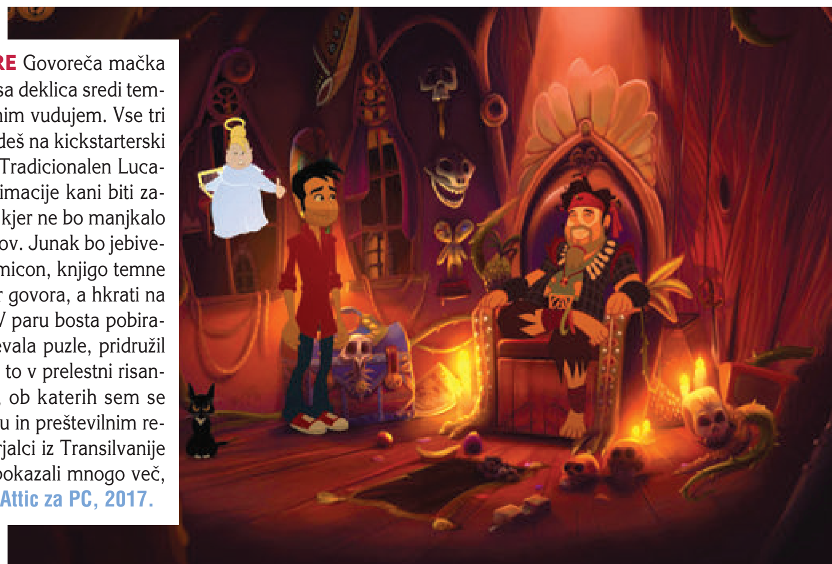




RUINER Za tvorce videoiger pretežno obstaja samo ena prihodnost – visokotehnološka, antiutopična in metropolska, po zgledu Blade Runnerja neonska in prenaseljena. V tako okolje bo postavljena tale nova hardcore, topdown, twinstick in kar je še takih cankarjevskih izrazov streljanka. Njeno poreklo je poljsko, za mestni zgled pa so si slovanski bratje iz firmice Reikon Games, ki so izkušnje nabirali pri Witcherju, vzeli gomazeči Bangkok. Stilistično so se navdihovali pri animejih, kot je Ghost in the Shell, igralno pa so se ozrli k Hotline Miamiju. V Ruinerjevi futuri leta 2091 bodo ljudje nosili VR-čelade, ki bodo posredovale čustva, kar bo eden od vzrokov, da se bo nekaterim zmešalo. Tudi zato se bodo podobe na tvoji čeladi spreminjale glede na okolico. V pogledu od zgoraj se bomo rešetaje prebijali skozi grozde tečnob, na primer cestnih panksov, švigali in se zakrivali z energijskim ščitom. Prepoznavni znak igre bo nepopustljiva zahtevnost, toda ustvarjalci pravijo, da je tak namen. Itak. Prihodnost ni za reve. (sn) **Devolver Digital za PC, jeseni**

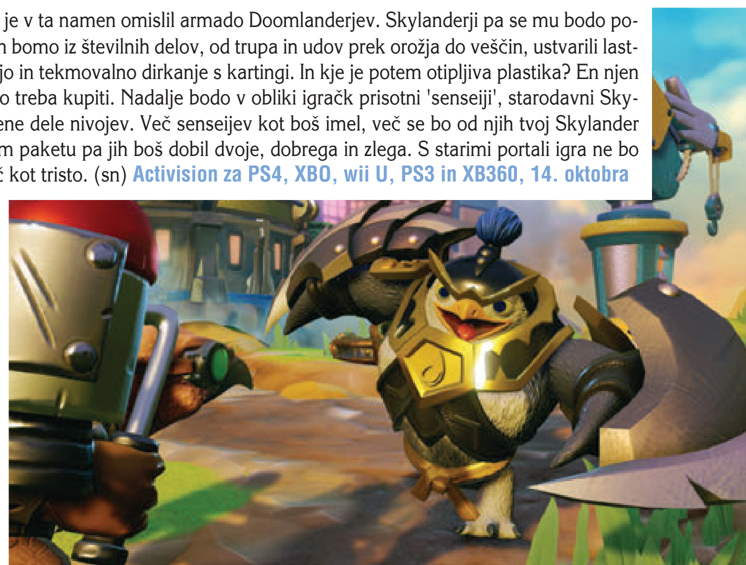


GIBBOUS – A CTHULHU ADVENTURE Govoreča mačka s trpkim smislom za humor, bleda črnonolasa deklica sredi temne ulice in šaman, ki se ubada z metaforičnim vudujem. Vse tri sem spoznal v urici dolgem demu, ki ga najdeš na kickstarterski strani klasične 2D-pustolovščine Gibbous. Tradicionalen Lucasov recept s polno humorja in čudovite animacije kani biti začinjen z lahkotno Lovecraftovsko tematiko, kjer ne bo manjkalo takšnih in drugačnih tentaklastih monstrumov. Junak bo jebivetrski knjižničar, ki bo dobil v roke Necronomicon, knjigo temne magije. Z njo bo tipčkova mačka dobila dar govora, a hkrati na že tako čudaški svet pripeljala temne sile. V paru bosta pobirala in uporabljala predmete, čvekala in reševala puzle, pridružil pa se jima bo še kak igralen lik ali dva. Vse to v prelestni risankasti podobi in spretno spisanih dialogih, ob katerih sem se kljub zapretiravanem podiranju četrtega zidu in preštevilnim referencam grozno zabaval. Škoda, da ustvarjalci iz Transilvanije niso napaberkovali višje vsote – doslej so pokazali mnogo več, kot je Kickstarterju v navadi. (kv) **Stuck in Attic za PC, 2017.**



SKYLANDERS IMAGINATORS Kaos spet nažira s sanjarijami o nadvladi in si je v ta namen omislil armado Doomlanderjev. Skylanderji pa se mu bodo postavili po robu "s svojo domišljijo." Tako je vodilo letošnjih Nebesnežev, pri katerih bomo iz številnih delov, od trupa in udov prek orožja do veščin, ustvarili lastnega junaka. Z njim se bomo podali tako v puščavniško kot sodelovalno kampanjo in tekmovalno dirkanje s kartingi. In kje je potem otipljiva plastika? En njen del bodo kristali, s katerimi bomo lik sploh ustvarili. Eden bo priložen, dodatne bo treba kupiti. Nadalje bodo v obliki igračk prisotni 'senseiji', starodavni Skylanderji, ki bodo herojem omogočili supermoči, dodatna orožja in vstop v zagrajene dele nivojev. Več senseijev kot boš imel, več se bo od njih tvoj Skylander naučil. Ča-čing! Med njimi bo tudi Sonyjeva maskota Crash Bandicoot, v štartnem paketu pa jih boš dobil dvoje, dobrega in zlega. S starimi portali igra ne bo delovala, bo pa moč uporabiti prav vsako od doslej izdanih figuric, ki jih je že več kot tristo. (sn) **Activision za PS4, XBO, wii U, PS3 in XB360, 14. oktobra**





DAYS GONE Izvirnost ni krepkejša plat visokoproračunskih iger in nova playstationova ekskluziva bo vsaj idejno jadrno žvečila prežvečeno. Znašli se bomo v odprtem postapokaliptičnem svetu, kjer je ljudem zavdala neznana kuga in jih zvečine spremenila v krvoločne monstrume 'freakerje'. To ne bodo zombaklji, marveč zobati zverinarji, ki bodo radi oblikovali skupine in se gibali bistveno hitreje od nas, navadnega človečka. Tretjeosebno bojevanje z njimi bo v srčiki sveže akcijade studia Bend, njihove prve po davnem Syphon Filtru. Sicer jih bomo lahko staromodno streljali, vendar jih bo za nenehno obračunavanje na ta način vse preveč. Znali se bodo namreč spremeniti v pravo reko, ki bo preplavljala polja, gozdove, vasi ter mesta, po katerih bomo svobodno vandrali in se vozili z motociklom. Zato jim bo treba zvito nastavljati pasti in prilagajati okolico v svojo korist – eksploziv pri kupu debel, ki bodo freakerje pokopali pod sabo, vrata, ki bodo nagravžneže zaprla v sobo brez drugega izhoda, v garaži narejene molotovke in tako dalje. Last of Us, ki sreča Walking Dead, ki sreča Spy vs. Spy. (sn) **Sony za PS4, 2017.**








WARHAMMER 40.000: SANCTUS REACH Ofenzivi warhammerskih naslovov se bo priključil še eden bolj starošolske sorte, saj bo Sanctus Reach poteznica. Futuristične soldate bomo v formacijah pomikali po karti s štirikotniško mrežo. Treba bo paziti, da ne bomo fasali naskoka v bok, zavzemati višje točke ozemlja, od koder bo moč streljati dlje, in podobno. Enote bodo zbirale izkušnje, se krepile in prehajale med misijami, kar bo sila važno, saj bosta dve kampanji šteli vsaka po dvajseterico nalog. In najbolj zanimiv podatek: oblekli bomo modre oprave vesoljskih marincev reda Space Wolves, enega najstarejših in najčastitljivejših v vojski Imperija. Ti vojščaki slovijo po barbarski agresivnosti, kar jim bo prišlo jako prav, saj se bodo morali zoperstaviti novi orkovski invaziji. Taki, ki ji načeluje warlord Grukk Face-Rippa. (ag) **Slitherine za PC, novembra**

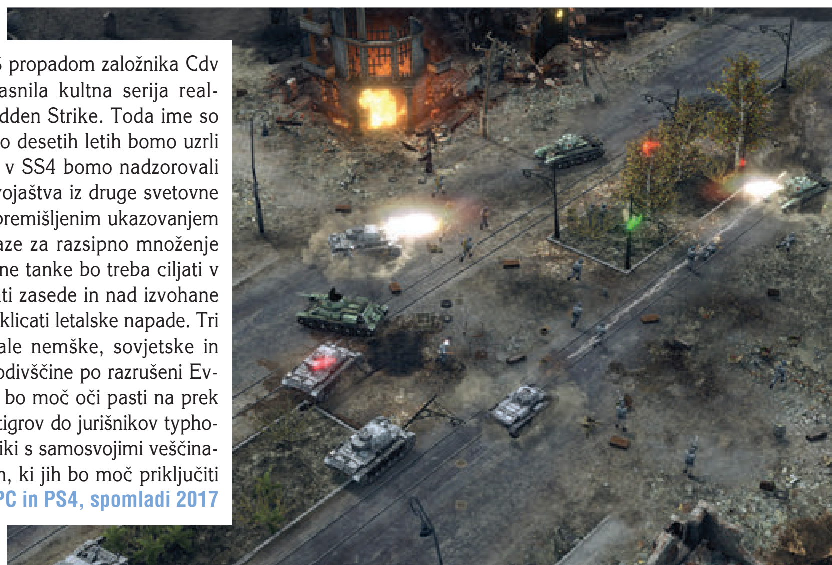


F1 2016 Prejšnje leto se je zazdelo, da Codemasters ne vedo več natanko, kaj bi z licenco F1, saj so dali na plano izdelek z manj vsebine kot poprej. Ali pa jim je pri preskoku na PS4 ter XBO zmanjkalo razvojnega časa. Na vsak način je bila F1 2015 povprečna dirkačina, ki pri skupnosti ni padla na plodna tla. To leto naj bi bilo drugače, kajti porodne težave naj bi minile in špil naj bi vseboval številne zanimivosti za navdušene dirkače. Ti bodo bržda cenili podaljšano kariero z desetimi sezonami, ki bo svobodnejša kot prej in bo omogočala nadgrajevanje avta v zameno za izkušnje. Nadalje bodo tu mnogo obsežnejše testiranje nastavitev kot doslej, prisotnost varnostnega avta v pravi in navidezni obliki ter nova, ulična steza v azerbajdžanskem Bakuju. Dirka se je v resničnosti seveda že odvila, in sicer z Rosbergovo zmago, kajti bo stari navadi bo špil štartal s krepko zamudo. Bodo to odtehtale sobane za čvek s člani ekipe, nadalje izboljšana grafika in popravki fizike, ki jih bržda z razlogom ne obešajo na veliki zvon? (sn) **Codemasters za PC, PS4 in XBO, 19. avgusta**





SUDDEN STRIKE 4 S propadom založnika Cdv pred šestimi leti je ugasnila kultna serija realnočasovnih strategij Sudden Strike. Toda ime so pobrali pri Kalypsu in po desetih letih bomo uzrli nov, četrti naslov. Tudi v SS4 bomo nadzorovali srednje velike skupine vojaštva iz druge svetovne vojne, ki jih bo treba s premišljenim ukazovanjem izrabiti za uspeh, saj baze za razsipno množenje okrepitev ne bo. Sovražne tanke bo treba ciljati v šibkejši oklep, postavljati zasede in nad izvohane sovragove mehke točke klicati letalske napade. Tri kampanje bodo pokrivale nemške, sovjetske in ameriško-britanske dogodivščine po razrušeni Evropi, vsega skupaj pa si bo moč oči pasti na prek sto različnih enotah, od tigrov do jurišnikov typhoon. Novost bodo poveljniki s samosvojimi veščinami, kot je George Patton, ki jih bo moč priključiti vojski. (ag) **Kalypso za PC in PS4, spomladi 2017**



FARPOINT Če hočeš novo tehnologijo prodati množicam, obvezno potrebuješ nekaj strelskega, in to bo pri kacigi playstation VR igra Farpoint. Za razliko od letalske Valkire in dezorientacijskega Adr1fta bomo v njej imeli trdna tla pod nogami. V vlogi futurističnega soldata se bomo odpravili na alienske svetove, kjer bomo iz prve osebe rešetali po humanoidnih, žuželkoidnih in koloidnih monstrumih. Ne bomo pripeti na tračnice, marveč se bomo svobodno sprehajali – celo zelo svobodno, saj ne bo šlo za hodnikast šuter, temveč bomo ne preveč omejeno rajžali po površinah planetov. Uporabljali bomo seveda kontrolnik move, ki ga bo moč povezniti v uradno plastično pokalico PSVR aim, si jo prisloniti ob rame in vzdušno rešetati. Ravno Farpoint naj bi najbolje pokazal prednosti takega igratorja in VR-imerzije v alienske svetove. Če bo strelež zadosti globok, dolžina spodobna in cena ne previsoka, kruh iz te moke morda ne bo le navidezen. Je pa res, da je to šele prvi špil skupine Impulse Gear. (sn) **Sony za PS4, bržda letos**



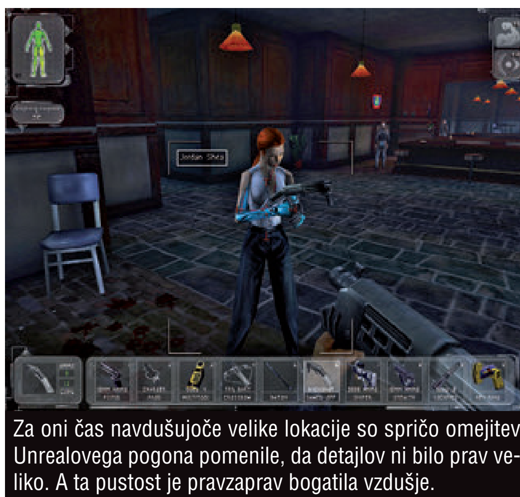

Pred durmi je Deus Ex: Mankind Divided, ki bo 23. avgusta podobo futuristične renesanse iz predhodnika zamenjal s temačnejšo distopijo, kjer kiborge preganjajo. Aggressor sončnim očalom doda dežni plašč, da se skrije v množici.

KRČ TEHNOLOŠKEGA RAJA

Spominjam se, ko sem dvatisočega v Deus Exu s kiborškim superagentom JC Dentonom zakoračil po pomolu pod Kipom svobode in se približal bratu, tedaj pa je pogled iz prvoosebnega skočil v pogovorno animacijo. "Ooo, a to je možno??" Za današnji čas, poln filmsko zrežiranih igralskih prigod, je to nekaj vsakdanjega, tistihmal pa je bil eden prvih takšnih trenutkov. Da se ustnice niso premikale, nas ni motilo. Istočasno je Deus Ex v prvoosebno streljanko posrečeno pripojil vrsto pritiklin iz drugih žanrov. Na primer frpjskega, saj je Denton zbiral izkušenjske točke in si v glavo vtikal bionične vsadke. Dialogi niso bili zgolj za okras, marveč so se vejili v neslutene smeri in smo z njimi mogli kveste opraviti na več načinov. Nenazadnje je naslov poznal tri različne konce! Predvsem pa je prvi del zdaj že legendarne serije postregel z navdušujočo svobodo, ker so razvejane lokacije ponujale več različnih pristopov. In hkrati mnogo interpretacij vsebine, saj je vzdušje gradilo na teorijah zarot o Iluminatih, Območju 51 ter Kučanovem klanu. Po predogledih vse kaže, da bo štirica dileme še zaostrila.

KIBER SVOBODNJAK

Deus Ex se je koncem devetdesetih let prejšnjega stoletja rodil v hiši Ion Storm, v glavi Warrena Spectorja in druščine kameradov z bogatimi izkušnjami grajenja domišljijskih svetov. Za sabo so že imeli vrsto odličnih špilov, denimo System Shock, Thief in Ultimo Underworld, kar je kiberpankovski špil dobro odražal. Čeprav je bil v osnovi prvoosebna streljanka, kjer smo rokovali z vrsto visokotehnoloških orodij za raztelešanje nasprotnikov, je bilo od prvih scen dalje čutiti nebrzdano širjenje okolice in pripovedi v veliko smeri. Svet sicer še ni bil neprekinjen, kot so danes Creedi in Cryji, toda razsežne lokacije so skrivale premnoge stranpoti in drugotne naloge. Mimogrede si za z deskami zabitim oknom našel vhod v skrivno podzemno bazo in zabil dve uri z njenim raziskovanjem, četudi je imela z rdečo nitjo igre bore malo skupnega.



Za oni čas navdušujoče velike lokacije so spričo omejitev Unrealovega pogona pomenile, da detajlov ni bilo prav veliko. A ta pustost je pravzaprav bogatila vzdušje.

V drugih primerih so na videz nepomembni jaški ali vrata dejansko ponudili novo smer vpada v ciljni objekt. Pri tem si zaprmej našel pozabljen terminal in si skozenj podredil varnostni sistem stavbe ter obrnil robotske obrambne stolpiče proti stražarjem. In ko si zakoračil do skrbno varovanega trezorja, je okoli tebe vse ležalo v mlaki krvi, ne da bi sam pritisnil na petelina. Ta večplastnost je bila zgrajena na poznanih štirih možnih opcijah pri izpolnjevanju zadatkov: boju, tiholazenju, govorancah in hekanju. Dokaj podobno Falloutu torej, in če za slednjega pravimo, da je opisano svobodo pripeljal v futuristične frpjke, za Deus Ex velja, da jo je v streljačine. Običajno si poljubno izbral način, ki se je zdel najbolj fajn in če si namesto šunjanja čez pet nadstreškov z zadnje strani raje dobil ključ z vrtenjem jezika, tudi prav. Le preglej anale v številki 217.

VZPON BIONIČNEGA ČLOVEKA ...

JC Denton je bil tajni agent službe UNATCO, protiteroristične agencije Združenih narodov, ki je imela leta 2052 polne roke dela. Širom sveta so se vrstili teroristični napadi in javnost je zahtevala dejanja, ne vedoč, da za temi grozotami v bistvu stojijo temne figure na najvišjih položajih oblasti. In, kot izveš, celo v Unatcu samem. Se sliši znano?

Čeprav je Spector štorijalne zamisli pobiral v zblojenih tekstih ameriških cajtungov, ki pišejo o obiskih alienov, je pripoved po dogodkih 11. septembra postala srhljivo otipljiva. In kaže, da bo vse bolj, saj se dotika vrste vprašanj, ki nas v realnosti šele začenjajo žgečkati. Na primer, koliko svobode prepustiti računalniški inteligenci in kdaj oseba zaradi umetnih nadgradenj preneha biti človek. Nadaljevanje, Invisible War, je zgodbo na podoben način peljalo dalje dvajset let pozneje z JCjevim naraščajem Alex(om). Bolj kot po vsebini je žal razvpito zaradi dejstva, da ni doseglo odličnosti izvirnika. Avtorji so imeli zaradi izida na xboxu premnoge tehnične težave z videzom in vmesnikom, kar je pecejaše razkurilo. Čeprav je igra danes po mnogih popravkih prav dobra, je Spector serijo zapustil in do naslednjega dela smo čakali osem let.

Pred petimi leti je s Human Revolutionom na sceno stopila Eidosova montrealska izpostava in s srčnostjo dosegla tisto, kar si je tako veliko igričarjev na računalu želelo: obudili so Deus Ex, kot se zagre. Naslov je ohranil odlike izvirnika, a je hkrati premogel lastno dušo. Šlo je namreč za


Stric Spector v razvoj Human Revolutiona ni bil vpleten in je lahko zgolj igral končani špil. Menda je občasno "kričal v zaslon," a mu je bila Eidosova zasnova na koncu zelo všeč.



Daljinsko vdiranje v naprave bo pomembno novo orodje, vendar bomo težje zidove vedno hekali v miniigrici.


Sovražnost proti kiborgom bo očitna na vsakem koraku, tako s strani navadnih ljudi kot policije.



Takole stiliziran bo videti način breach, kjer bo naš avatar pokal antiviruse v superračunalnikih.

prekvel prvih dveh izvodov, postavljen v leto 2027, ko je tehnologija za nadgrajevanje ljudi še veliko primitivnejša. Če si v prvencu poziral z nanorobotki v žilah, si imel v trojki na rame našvasane robotske roke. Videz in okolica sta se navdušujoče spogledovala z art decojem, viktorijanskimi in renesančnimi motivi, vkup z vseprisotnim rumenim barvnim filtrom. Predvsem pa je bil novi protagonist Adam Jensen prav tak frajer kot JC, čeprav so ga v moderni maniri še bolj razdvajali notranji konflikti in travmatične izkušnje. Vsekakor je znal sončna očala ponoči nositi s podobnim pokeraško kamnitim frisom. In jih bo vsaj še eno epizodo, kajti z njegovimi kiberrokami bomo falote garbali tudi v štirki.

... IN NJEGOV PADEC

Mankind Divided bo postavljen dve leti za Human Revolution. Koncem slednjega spričo zločestega hacka stricev iz ozadja večina nadgrajenih ljudi podivja in v enem največjih pokolov v zgodovini pomori ogromno nič hudega slutečih mimoidočih. Dogodek močno zareže v javno sprejemanje kiborgov, ki odtlej veljajo za osovražena manjvredna bitja. Pod vplivom strahu jih nespremenjeni del populacije prične preganjati in zapirati v geta, s čimer se oblikuje, kakor temu pravijo pri Eidosu, 'strojni apartheid'.

Ta negativistična, nezaupljiva nota bo prevevala vso igro, ki bo s tem močno spremenila vzdušje glede na renesančno obarvani predhodnik. Mehki, rumeni barvni filter bo zamenjal oster sivinski, tudi arhitektura bo bolj oglata. Ulice bodo polnili varnostniki in po vsem svetu se bodo režimi zaradi histerije obrnili v smer totalitarnih, zato bo veliko prihodov na prizorišča podobnih onim iz uvoda v Half-Life 2. Jensen zaradi drugačnega biočipa ni znorel in ga oblastniki spričo njegovih nespornih veščin potrebujejo, zato uradno ne bo ožigosan. Toda ko bomo hodili po ulici, se bodo ljudje ob pogledu na naše umetne roke z gnusom obračali proč.

Na štartu bo možakar postavljen v ne najbolj zavidljivo vlogo: kot eden redkih 'augov' (augmented person), ki niso padli v nemilost, bo služil najemniški firmi, ki bo za Interpol lovila nevarne kiborge. Ker ni psiho, bo seveda zaradi tega notranje precej razklan, saj bo na misijah mnogokrat postavljen pred nalogo preganjanja oseb, ki dejansko niso napravile nič napačnega. Mankind Divided igralcu ne bo prizanašal in ga bo takoj spočetka vrgel v vrtinec moralne sivine ter težavnih odločitev. Kot se za serijo spodobi, namreč ne bomo omejeni na eno sorto izvedbe naloge. Namesto da bi odpadniškega poveljnika augov aretirali, mu bomo lahko pustili pobegniti ali se z njim celo spajdašili. Jensen namreč dobro ve, da niti katastrofičnih dogodkov vlečejo temne sile z vladnih vrhov in njegova služba Interpolu je v resnici zgolj krinka, medtem ko mrzlično išče Iluminate (Illuminati confirmed!!1!1ena). Poveže se z uporniško hekersko grupo Juggernaut, a tudi ta ima bržčas lastno agendo ...

UBOJNEJE, TIŠJE, OSTREJE

Igralno pri Eidosu glede na trojko ne bodo dosti spreminjali. Boj bo prvooseben strelski z rabo zaklona s pogledom izza hrbta in tihim polaganjem sovragov od blizu. Jensen bo frajaril z vrsto strojnih nadgradenj telesa, ki jih bomo odklepali z izkušenjskimi točkami, nabranimi z vsemi dejavnostmi, od kvestanja do hackanja. V podlahteh bo imel spravljene strojnice ali neubojne taserje. Gledal bo skozi stene in malopridneže skoznje celo boksal. Med novimi igračkami boš našel hekanje na daljavo, pa skakanje deset metrov v luft in nanooklep, ki te bo za trenutek odel v varovalno lupino. Ta 'titan armor' zgleda zelo fejst in napoveduje čudesa tehnike, ki pridejo v kasnejših Dentonovih dogodivščinah. Na črnem trgu Jensenovih nelegalnih zaveznikov bo moč dobiti tudi nove sorte supermočnih vsadkov, ki pa bodo terjali žrtvovanje (izklop) drugih. Vsekakor bomo tokrat pred misijami previdneje odbirali, katere bomo vzeli s seboj.

Špil še vedno ne bo v celoti odprt, marveč razdeljen na ogromne stopnje, od katerih bodo največje središča (hub), kot je bil v trojki Detroit. To pot bomo takole kolovratili po Pragi, se vozili z njeno podzemno železnico in v hotelu sosedom kradli kokakolo, če bomo hoteli. Postranske, nenujne misije bodo spet lahko trajale po cele ure! "Mankind Divided je večja, globlja, zahtevnejša igra kot Human Revolution," pravi šefe razvoja Jean-Francois Dugas. "Način igranja je podoben, toda vsa dejanja bodo imela bolj zapletene in daljnosežne posledice. Vsako zavezništvo bo štelo, vsaka zamera še bolj." Navsezadnje konec ne bo odvisen od odločitev ob zaključku igre, marveč od vrste dogodkov dotlej. "Žal v to nismo mogli vključiti še igralčevega ravnanja ob koncu trojke, saj ima štirica nov grafični pogon in zato ni povezana."

Vsekakor so korenito spremenili najbolj kritiziran del predhodnika, šefovske boje. Tedaj so jih zaupali zunanjim sodelavcem, zaradi česar so se slabo vklapljali v siceršnje dogajanje. Tokrat naj bi napake ne ponovili, tako da bo velenasprotnike mogoče preseči ne le s streljanjem, marveč na druge načine. Multiplayerja zopet ne bodo vključevali, bomo pa imeli na voljo modus, kjer se bomo posredno merili z drugimi igralci: breach. Šlo bo za krajše, arkadno orientirane misije, ločene od osrednje igre, kjer bomo v virtualnem okolju hekali korporacije in jim kradli podatke. Naloge bodo šle na čas, ki ga bomo primerjali z drugimi na liniji. Z uspehi bomo takisto nadgrajevali agenta, ne bo pa govoranc ali raziskovanja. A po vseh moralno bolečih odločitvah v kampanji se bo gotovo prileglo malce lahkotnejšega rešetanja! Za bolj miselno navdahnjene igralce pa bodo, podobno kot za Hitman in Tomb Raider, jeseni izdali mobilniško igrico Deus Ex Go, kjer bomo Jensena iz izometričnega pogleda vodili čez ugankarsko zasnovane prepreke.


V trojki se je bilo s šefovskimi nasprotniki težko spoprijeti na tiho-lazen način. To pot jim bo moč skrivaj zavezati vezalke. Mogoče.



V klasičnih streljankah bi tej sceni sledila besna nažigancija, v Deus Exih pa lahko stražarje ponavadi obideš.


Odstranjevanje nasprotnikov na neubojne načine z elektrošoki, plinom in udarci po betici bo ključno pri sklepanju zavezništev.

DRKALA FUTURE

Lep čas se že ni zgodilo, da bi proizvajalec konzolo nadgradil sredi njenega življenjskega cikla, toda kmalu bo Sneti z vami vred deležen kar dveh takih proizvodov. Sonyjev playstation 4 neo bo okrepil običajni PS4, dočim bo Microsoftov 'project scorpio' spedenal zaostajajoči xbox one. Za nameček bo v dirko vstopil naslednji Nintendov sistem, še zmerom kodno klicani NX, o katerem so naposled znane konkretnosti.

Kupiti konzolo pomeni kupiti gotovost, da imaš do nadaljnjega mir. Strojna plat naprave sicer zlagoma stari, toda razvijalci se iz nje naučijo iztisniti poslednje kapljice moči in ustvariti veličastne igre, kakršne se na začetku življenjske dobe sploh niso zdele mogoče. Se je na playstationu 3 glede na povprečni splovitveni nabor kdo nadejal vizualij ter kakovosti The Last of Us, Uncharteda 3 in Metal Gear Solida 4? Kaj pa tisti, ki so ob lansiranju xboxa 360 vanj vtikali Kameo in Perfect Dark Zero – so mislili, da bo taista šatulja nekega dne spodobno gnala Red Dead Redemption, Grand Theft Auto V in Battlefield 4? Ne bi rekel. In ko se življenjska doba konzole naposled izteče, je od vložka pol stotnije evrov minilo kakšnih sedem let, v katerih si izkusil nemalo odličnih špilov in po vsej verjetnosti več kot amortiziral prvotni strošek.



Mega-CD je bil Segin veliki met, s katerim so hoteli starajoči se mega drive odvleči v cede-romarsko prihodnost. Par špilov je bilo v redu, na primer Snatcher, toda vobče se reč ni izkazala.

Na tak način industrijski mehanizem deluje že dolgo. Vse sobne konzole v doglednem času so sredi življenjskega cikla prejele zgolj povečanje kapacitete hranilnega medija, manjše šatulje, hladnejša čревca in podobne nebistvene elemente – ne pa tudi izboljšanja procesorske in grafične moči zavoljo frišne inačice obstoječe naprave ali kupljivega dodatka. Vendar taka praksa v svetu obtelevizorskih in ročnih drkalic ni posebnost, le izdelovalci so jo postavili na stranski tir. Starejši se spomnijo mega-CDja, cederomarske nadgradnje priljubljenega mega driva, in game boya color, ki je običajnemu GBju dodal barve. Mlajšim pa bržda nista neznana nintendo DSi, ki je nekoliko povečal silnost šepajočega DSa, in new 3DS, ki je isto storil za njegovega naslednika.
Toda redkokateri tovrsten naknadni poseg je bil uspešen. Zato bi si človek mislil, da je zgodovina proizvajalce konzol naučila pazljivosti pri vlaganju v nekaj, kar načeloma zanima le manjši delež ljudi. A Microsoft in Sony sta mnenja, da je trg zadosti obsežen za nov eksperiment z vmesno nadgradnjo in da odjemalce dovolj žeja po svežih izkušnjah, ki naj bi jih omogočila zgolj izboljšana xbox one ter playstation 4. Oba se šlepata na vroči marketinški kratici 4K in VR.

S KOT SCORPIO, N KOT NEO

Ker xbox one glede prodaje že kar opazno zaostaja za PS4 (dvajset milijonov proti dvakrat več), ima Microsoft dvoje izbir. Položiti orožje ali napasti. Pohvalno so izbrali slednje in kanijo naslednje leto sploviti še eno inačico xboxa one, kodno klicano scorpio. Ta bo z novejšim osemjedrnim procesorjem bistveno močnejši od rahlo izboljšanega modela S (glej okvir). Vendar njegov smisel ne bo oplepševanje iger za xbox one, s katerimi bo stoodstotno združljiv, temveč 4K-igranje pri 60 sličicah v sekundi. To je privlačna kombinacija za hardcore igralce in v oglasih dobro zveni. Zazdaj pravijo, da scorpio ne bo imel ekskluzivnih iger in da bodo vse delovale z navadnim XBOjem, čeprav tam ne bodo tako lepe in svilnate. Je pa res, da so iz podjetja glede tega že prišle nasprotujoče si informacije. S škorpijonom zagotovo merijo tudi na trg z navidezno resničnostjo. Čeprav Microsoft ni najavil lastnega VR-vizirja, je precej verjetno, da bodo kmalu stopili v španovijo z Oculusom – navsezadnje njihovemu šlemu riftu že prilagajo xboxov joypad. Aktualni XBO je pač prešvoh, da bi zmogel ob spodobni zunanjosti iger doseči brezpogojno terjano gladkost, scorpio pa bi se lepo oženil z riftom.
Na enako struno kot scorpio gode okrepljeni playstation 4, za katerega se šušlja, da pride še letos. Vendar je to malo verjetno in je realnejši datum splovitve 2017. O morebiti spremenjeni zunanjosti ni vesti in oficielnega imena nima, tako da mu pravijo PS4K, PS4.5 in PS4 neo. Slednje se sliši najlepše, a ni nujno, da bo obveljalo. Tudi tu gre za okrepljen obstoječi model s hitrejšimi in boljšimi procesorji, grobo rečeno dvakrat močnejši od obstoječega PS4. Usmerjen bo v ličenje obstoječih iger, 4K-gaming in VR, sukal in streamal bo UHD-video ter obvladal HDR. Po eksplicitnih Sonyjevih navodilih razvijalcem noben špil ne bo smel teči zgolj na neu. Vsi bodo morali biti združljivi tako z njim kot z navadnim PS4, le da bodo lahko v prvem primeru omogočali bonbončke, na primer izboljšano grafiko. Isto velja za navidezno resničnost z očali PSVR – z neom boš igral enako igro z enako privzeto gladkostjo, le da bo morebiti nekoliko lepša.
Na dlani je seveda vprašanje, koliko ljudi bosta pregričala scorpio in neo. Največ bo odvisno od poželjivosti nadgrajenih iger, količine pokupljenih 4K-ekranov, prodornosti VRa in dobre stare želje po nečem novem. No, kot smo videli, hištorija uči, da se takim vmesnim nadgradnjam ne piše najbolje, in



Scorpia so razodeli na odru letošnjega E3ja. Pravzaprav niso povedali dosti, tako da ne vemo natančno ne procesorske moči ne pomnilnika. Dali pa so bombastično vedeti, da bo to "najmočnejša konzola vseh časov."


Poleg razločljivosti 4K več računske moči terja tudi navidezna resničnost, saj mora dogajanje teči z 90 ali celo s 120 sličicami na sekundo. Bo razlika med VR-izkušnjo na aktualni konzoli in jesensko nadgradnjo?

tudi sam nimam dobrega občutka. Čelade za navidezno resničnost so vsaj v tej generaciji nerodne, drage in brez ubijalskih aplikacij, 4K pa je lastnost za sladokusce. Vem več kot Sonyjevi ter Microsoftovi analitiki? Ne gledam dovolj v prihodnost? Sta firmi vrgli denar na mizo predvsem zato, da bi se obdržali v tehnološki špici? Bo za letenje s polic zadostovala gola draž rahlo lepših God of War / Gears of War? Čas bo pokazal.

NINTENDOV EXPERIMENT

Čeprav je Nintendo na splošno uspešna firma, zdaj manj zdaj bolj, še zdaleč ni tak gigant kot Sony in Microsoft. Zato bi skoraj gotovo potegnil kratko, če bi se z neom in scorpiom spustil v neposreden obračun. Naprave bi morali nekaj časa izdelovati z izgubo in služiti na igrah, s čimer bi si zožili manevrski prostor. Ne bi šlo niti brez milijonskih vlaganj v internetno štacuno, povezovalni servis, bombastične akcijske naslove ... Zato sem napovedi nekaterih opinion makerjev o Nintendovem obveznem izletu v VR in bojda neverjetno močnem naslednjem sistemu jemal z merico soli. Dosti bolj verodostojne so se mi zdele špekulacije, da bo njihov 'NX' (iz 'next') šibkejše, toda izvirno drkalo, ki bo na nek način povezalo sobno in ročno igranje. Izkazalo se je, da se ta tabor, ki je mnenja utemeljeval na nedavnem združenju Nintendovih oddelkov za razvoj handheldov in statičnih sistemov, ni motil.
Skupni naslednik wiija in 3DSa bo po neuradnih, a zanesljivih poročilih (testni primerki so že nekaj časa pri razvijalcih) svojevrsten hibrid, pri katerem so ubrali ravno nasprotno pot kot pri wiiju U. V osnovi bo prenosna drkalica, ki bo imela na obeh straneh zaslona po en del joypada. Sestavljeno reč bo moč držati v roki ali jo s stojalcem pokončno dati na podlago kakor tablico. Tako boš igral na poti, ko pa boš prišel domov, jo boš priključil na bazno postajo in s špilom nadaljeval na televizorju! Pri tem boš od zaslona ločil levi in desni del kontrolnika in ju združil v enotnega. Tako bo Nintendo v enem zamahu postregel tistim, ki bi radi kakovostno premično igranje, in onim, ki stavijo na sobno zabavo.

ŠPEKULACIJ OBILO?

Slednji verjetno ne bodo smeli biti usekani na najsodobnejšo grafiko, saj razvojne inačice NXa poganja dve leti stara Nvidijina tegra X1, kakršno najdemo v boljših tablicah. Gre za navezo osrednjega in grafičnega procesorja v enem čipu, ki bo bržkone omogočila kakovost grafike nekje med PS3 in PS4. Morebiti se Nintendo odloči za nadgradnjo z močnejšo tegro X2, ki je še niso obelodanili, bržda pa ne bi bila preveč energijsko požrešna (trajanje baterije je za prenosni sistem ključnega pomena) in z njo bi bili ljubitelji vizualij mnogo bolj zadovoljni. To bi bilo res fino in privlačno za množice, je pa res, da bi to dvignilo ceno sistema. Če se bo ta približala PS4 in XBO, bo to dodobra škodilo prodaji. Nintendo pa je že napovedal, da NXa ne kani prodajati z izgubo.
Na vsak način grafična moč pri NXu ne bo v ospredju in so zanimivejše druge lastnosti. Medij naj ne bi bil plošček, temveč digitalni dolpoteg ali klasičen modul kapacitete 32 GB, združljivost s prejšnjimi Nintendovimi konzolami naj bi izostala, operacijski sistem pa bo menda samosvoj in ne Android. Kljub temu je težko verjeti, da bi Nintendo ob 'mobilniškem' procesorju v napravi izpustil priložnost hkratnega razvoja iger za NX in mobilnike, kjer je ravnokar doživel velik uspeh s Pokemoni in delnega z Miitomom. Ekran bo skoraj zagotovo občutljiv na dotik in merilniki pospeška ter nagiba so standardni, tako da bi lahko isti izdelek deloval tako na mobidikih kot na NXu. Morda bo slednji celo zadnja Nintendova konzola, nekakšen most iz proizvajanja sobnih in ročnih konzol v izdelavo zgolj softvera za telefone in tablice po Seginem vzoru. Stare slave to podjetje ni nikdar več uzrlo, deluje pa še zmerom.
Sistem kanijo bojda uradno napovedati septembra in ga po zdajšnjih informacijah sploviti marca prihodnje leto. Zanj je že napovedan venček iger, kot so Zelda: Breath of the Wild, novi Sonic, Pikmin 4, Dragon Quest XI, Just Dance in Rive. Sumim, da večina Slovencev ob vsem tem ni padla dol, saj si je Nintendo z vtisom igračke in dolgoletno odsotnostjo uradnega distributerja pri nas naredil medvedjo uslugo. Toda v belem svetu zna biti NX spričo izvirne zasnove, ki prinaša nekaj krepko drugačnega kot PC, PS4 in XBO, čislan ter zadosti dobro prodajan, da bo Nintendo lepo živel še naprej in nas zalagal z Marii ter Zeldami.


Nova Zelda bo NXu nosila baklo, vendar se šušlja, da bosta že v prvega pol leta na razpolago tako svež Mario kot Pokemoni. Sistem naj bi podprli veliki zahodni založniki, kot so Activision, Warner in Ubisoft.

XBOX ONE S



Začetkom avgusta je Microsoft že začel tržiti malce izboljšano aktualno konzolo. Imenuje se xbox one S (small), levji delež sprememb pa je kozmetičen. Škatla je manjša, bele barve in vsebuje napajalnik, moč jo je postaviti pokonci, joypad se poveže tudi čez bluetooth, vrat za kinect ni in diska je za dva terabajta. Vseeno si deležen nečesa višetehnološkega, in to je podpora sodobnejšim ekranom. XBOS namreč podpira predvajanje videa v ločljivosti 4K oziroma UHD, to je 3840 x 2160, naj bo streaman s spletnih servisov, kot je Netflix, ali sukan z najnovejših blurayev. Cenejše tovrstne naprave, ki bi združevala ploščkovno in pretočno plat, ni, saj zanjo hočejo relativno ugodnih 400 evrov. Videu najvišje ločljivosti primerno je HDMI-izhod v konzoli inačice 2.0a in ne stari 1.4. Prav novejši videoizhod je zaslužen za še en očesni bonbonček: prikaz HDR. Kratica pomeni High Dynamic Range in po domače rečeno omogoča bolj naravne barve, globljo temino ter bolj podrobno svetlino. Zaradi prečiščenega droba je xbox one S nekoliko zmogljivejši od starega XBOja, vendar Microsoft opozarja, da brez 4K-zaslona nisi deležen niti za pičico boljše izkušnje. Šele s tovrstnim tevejem ali monitorjem boš v določenih igrah, kot sta prihajajoča Forza Horizon 3 in Gears of War 4, dobil HDR, večjo gladkost ali višjo ločljivost. Neprilagojene igre zmore S upscalati v 4K in določene tečejo kak frejm hitreje.






PRAVLJICE IZ ŠENTJAKOBA

Ker bi rad, da kakajo medenjake in pukcajo milne mehurčke, ki nikoli ne počijo, LordFebo žene čredo samorogov na brezkrajne livade dežele Domišljije. Čeznjo se pne mavrica, na enem koncu je vilinka, ki fafa za cekine, na drugem pa škrateljc, ki ravno tako fafa za cekine.

Množične geekovske konvencije so čudežni kraji, polni barv, smešnih bitij in neobičajnih reči. Najbolj pravljičen med njimi je sandieški Comic-Con, največji in prvi med 'comic coni', ki v sončno južno Kalifornijo častilce fantazijskih svetov vabi že od leta 1970. Kar se je začelo s stripi, je danes razširjeno na praktično vso fikcijsko vsebino, zato se obhajajo še najmanj filmi, TV-serije in videoigre. Industrija je dogodek vzela za svojega, zato ekskluzivne novosti pokaže vsaka znamka, od stripovskih založb prek TV-mrež in holivudskih studiev do tovarn igrač. O njih na dolgo in široko razpravljajo na tako imenovanih panelih, nekakšnih konferencah, kjer se tisočim gledalcem predstavijo igralske zasedbe, pisci in drugi ustvarjalci. Trije dnevi v juliju so zato rajski za geekovsko komuno, tudi za tiste, ki na smenj ne morejo, saj internet posreduje vse nagovore, najave novih projektov in filmske napovednike.

Prava izkušnja je seveda tako prireditev obiskati v živo. Tak fantazijski onkraj je balzam za dušo slehernega 'piflarja', le superdolarjev je dobro imeti bisago s seboj. Na štantih se namreč gnete neskončno zbiralniške robe, kot so kipci, igrače, replike orožij, ilustracije, kostumi, bižuterija, stari stripi in še čuda izvenserijske kramarije z duhom nečesa popkulturnega. Izbira je brezmejna, nič manjše veselje pa je opazovati pisano množico našemljencev v omiljene like. Cosplayerstvo še zdaleč ni omejeno na stripovske karakterje, dasi je mrgolelo Batmanov, Jokerjev in letos trendovskih Harley Quinnovk. Okoli hodijo Disneyjeve princeske, pokemoni in telebajski, pred vhodom se borita rancor in General Grievous, v parih so prišli Korben in Leeloo, Jack Skellington in Sally, Austin Powers in Dr. Evil ter Jules in Vincent, Pac-Man po dvorišču preganja tetromine, zombinaciSneguljčica se brati z rastaVaderjem ...

Pri tem ne manjka gole kože in kipečih oblin, najsi gre za Silver Surferja, Khala Droga ali célo serijo joškatih Power Girl, ki jim lahko na grudi postaviš kozarec.
Divili smo se nad takimi konvencijami že mnogokrat, zato je odveč vnovično dolgo in široko popisovanje njihovega značaja. Raje smo se osredotočili na konkretnosti, pa še to le na najbolj izstopajoče, kajti zanimivosti je nepredstavljivo veliko. Položim pa vsakemu na srce, naj se vsaj enkrat odpravi na nekaj podobnega. Bržda ne na drago romanje v San Diego, kjer so vstopnice omejene in izključno predprodajane. Toda nam dostopnih comic conov ne manjka. Jeseni so najmanj v Londonu, Berlinu in nam bližnjem Dunaju, prav tako pa si velja zacahnati 1. oktober, ko se bo v Ljubljani odvilo druženje Na meji nevidnega. Za negovanje domišljije!









WALKING DEAD

miss

YOUR FACE HERE






Daddy's







NOVE LEGOVE DIMENZIJE

Skylanderji so se upehali in Infinityjeva razdrobljenost ter nezdružljivost se nista izkazali, zato je bil uspeh Lego Dimensions zajamčen. Navsezadnje gre za ničkolikokrat preizkušno igralno mehaniko v navezi z najbolj zaželeno otipljivo igračo. Za nameček Dimenzije omogočajo poljubno mešanje blagovnih znamk, kakor se s kockami igramo v resnici. Gandalf hodi po Metropolisu, Joker razsuva Springfield in Doktor Who namesto s Tardisom časopluje v deloreanu. Neprecenljivo. A obenem s postavko sto evrov za osnovni paket in dragimi dodatki tudi malce precenjeno. Ko pričneš z dokupovanjem, zlasti škatel brez nove igralne vsebine, gre denar samo za figurico v roki in taisti lik na zaslonu. Očitno nas, gmajne navdušencev, to ne moti, zato založba Warner neprestano izdaja razširitve, s čimer igra širi svoj multiverzum. Ta je že v štartu vključeval okoli deset tematik, od Srednjega Sveta do Jurskega otoka in od Scooby-Dooja do Portala. Nato so prišli Doktor Who, originalni Ghostbusterji in retroidni Midway Arcade, zdaj pa je za jesen in zimo napovednih še dober ducat novih in nepričakovanih scenarijev.

Nove kraje bodo s seboj prinesle Ghostbusterice in Fantastične beštije. To bosta štorijalna paketa s šestimi filmskimi stopnjami, stričkom, vozilom in bajtico za 45 evrov. Tridesetaka koštajo level packi z enim nivojem in možičkom ter dvema modelčkoma. Ti pridejo z emblemom Adventure Time, Mission: Impossible in, največje presenečenje, Sonic the Hedgehog. Po videu sodeč bo imel brzeči ježevec sebi primerno nor, lupingast poligon, seveda izdatno potresen s cekinčki. Med 15-evrskimi paketki, ki vsebujejo le igračke in so brez lastnih dogodivščin, pa bodo kmalu E.T., Harry Potter, Gremlini, Knight Rider, Goonies, Beetlejuice, Teen Titans in Powerpuff Girls. Sliši se domala neverjetno. Mr. T. na Kittu, Tom Cruise z Mrlakensteinom v deželi Ooo, Gizmo s polaroidom in E.T. s telefonom … Zbiratelji bodo limanice seveda pokupili, saj večine blagovnih znamk v Legovem prodajnem programu ni. Toda če plastike ne malikuješ, je digitalna vsebina za svoj denar preveč pičla. Zlasti ob dejstvu, da je toliko drugih lego špilov s stotinami stričkov in tetk.

Založba je obenem napovedala, da bodo Legove Dimenzije dolgoživ ekosistem. Za razliko od konkurence ne bodo posiljevali z vsakoletnim novim celotnim paketom, marveč bo temelj ostal enak, dodatki pa bodo redno izhajali. Morebiti v prihodnosti dobimo še Marvel in Vojno zvezd, ki sta sicer stalnici v Legovi galeriji. Doslej Disney ni bil za to, saj je fural lastno figuričasto igro Infinity, toda slednjo so letos ukinili. Če bodo kravatarji sploh dopustili, da Vader, Iron-Man in Gimli sumljivo objeti hopsajo čez makovo polje ...



















AMERICAN GODS

2017

Da imajo v Ameriki na vsakem vogalu svojo cerkev, ki oznanja neko inačico katoliške vere, je Evropejcu čudno. Daje pa vedeti, kako drugače tam gledajo na religijo; po sistemu ponudbe in povpraševanja, kot komoditeto namesto nespremenljive svetinje. Pisatelj Neil Gaiman, 'Englishman in New York', ki kot rodni Anglež in dolgoletni prebivalec ZDA pozna obe strani medalje, je na podlagi te ideje spisal kultni roman Ameriški bogovi, dostopen tudi v slovenščini (Joker 238). V njem se božanstvom iz starega sveta v novi, čezlužni deželi zaradi manka verovanja slabo godi, zato izginevajo in mutirajo. Temu prisostvuje nekdanji kaznjenec Shadow Moon, ki se s tajinstvenim gospodom Wednesdayem odpravi na rajžo po celini. Na njej sreča tako vikinške in slovanske nadnaravneže kot nove bogove denarja, slave ter tehnologije. Sijajna, temačna mešanica kriminalke, fantazije, grozljivke in cestne povesti bo naslednje leto končno meso postala. Gmajna je znorela ob izvrstnem trailerju, ki je pokazal dobro izbrane nastopajoče (Shadow je ostal črn, Wednesday bo legenda Ian McShane) ter slogovno impresivno mešanje realnosti z računalniško grafiko. Pod črto se obeta knjigi zvesto vzdušje in prisoten naj bi bil celo prizor z lačno vulvo. Toda Gaiman je dal vedeti, da je bil sprva resda povezan z niziko, ki pa dobiva lastno identiteto. Ni nujno, da se bodo dogodki, ki jih Slovenci poznamo iz Pižaminega prevoda, na ekranu ponovili.





JUSTICE LEAGUE

november 2017

"Sestavljam ekipo posameznikov s posebnimi lastnostmi, zakajti sovražnik prihaja," se priduša Ben Affleck v 'lastnem' napovedniku za veliki DCjev spektakel Justice League. Grozeča nemeza ni Darkseid, kakor smo sprva pametovali na podlagi parademonov in velikanske omege v Batmanovih sanjah. A bili smo blizu. Zemlji preti manj poznani Steppenwolf iz serije New Gods, ki je Darkseidov stric, torej Apokaliptčan. Vesoljec, ki velja za precej nesmrtnega, prihaja po tri kockaste artefakte, poimenovane mother box. Eden je v Themysciri, drugi v Atlantidi in iz tretjega je vkup dan biomehanični Cyborg. Ker Superman očitno bdi nad svojo krušno mamo 24/7, se nevarnosti zaveda le Bruce Wayne. Zato na pomoč pokliče Barryja Allena iliti Flasha, Čudežnico, Marthinega sinčka in Aquamana, ki se zna pogovarjati z ribami. Skupaj bodo ustanovili Ligo pravice, DCjev superjunaški krožek v slogu Avengerjev. Ekipa v risanih filmih zabavno funkcionira in na srečo je režiser Zack Snyder napovedal lahkotnejši, bolj humoren izdelek od Batmana. To je v redu, a bolj kot ton nas skrbijo scenaristične neumnosti, ki jih zadnje čase v tovrstnih filmih mrgoli. Držimo pesti.

WONDER WOMAN

junij 2017

Čudežna ženska prav letos obhaja 75-letnico svojih dolgih nog in neprebojnega oprsja. Vseeno filma ne bo dobila ob jubileju, marveč je studio Warner njeno igrano predstavo nastavil za prihodnje poletje. Glavna vloga seveda pripada izraelski lepotici Gal Gadot, ki je bila za nekatere edina svetla točka spektakla BvS. Le nekam preveč manekenska je dečva, kajti Wonderca je vendarle znatno bicepsno izklesana in pektoralno obdarjena. Je pa res, da bo to njen origin story, torej pripoved iz rane, še nenabildane mladosti. Postavljena bo v čas prve svetovne vojne, stoletje pred dvoboj med Batsom in Supsom. Kot pravi izročilo, je Diana amazonska princesa iz dežele Themyscira in polboginja, saj je mater, kraljico Hipolito, zaplodil sam Zevs. Tudi onkraj porekla je njene stripovske prigode močno navdahnila grška mitologija: meč ji je poklonila Atena, znameniti laso resnice in zapestnice so bili Afroditin dar in večkrat se je spopadla z Aresom ter Hadom. Kdo bo njen glavni nasprotnik v filmu, je kajpakda skrivnost, ki je ustvarjalci ne bi smeli izdati sploh. Bo to kak znamenit nasprotnik ali zgolj moška sodrga na splošno, ki po naključju odkrije amazonsko domovanje? Kot pokaže napovednik, tja sprva strmoglavi pilot Steve Travor, Dianin kanonični ljubimec, ki ga igra mladi kapitan Kirk Chris Pine, nakar v Themysciro uletijo še Nemci. Ker kajzerjevi metki neranljivi Wonderci ne pridejo do živega, bo moralo biti vmešano nekaj nadnaravnega. Še leto dni ugibanja.

THOR: RAGNAROK

november 2017

Dasi kladivo Mjolnir v stripih po novem vihti ženska Thor, filmska kontinuiteta sledi klasični zasedbi, kar pomeni stas in obraz Chrisa Hemswortha. To bo tretji samostojni film Boga groma in sedemnajsti v aktualnem nizu Marvelovega kinematografskega univerzuma. Kljub apokaliptičnemu naslovu, ki v nordijskih legendah predstavlja konec stvarstva in somrak bogov, bo grafika menda svetlejša od temačnega Dark Worlda. Vseeno ne gre pričakovati zemeljske predstave s šaljivim Tonyjem Starkom, kajti dogajanje bo sceloma vsemirsko. Asgardu grozi poguba in kronski princ Thor je edini, ki jo lahko prepreči. Pri tem mu bo pomagal Hulk, ki so ga kolegi zaradi nepredvidljivosti izstrelili v vesolje. To je odgovor na vprašanje, čemu ne enega ne drugega ni bilo v Civil Waru. Thor je težave očetnjave postavil pred otročje prcanje Toneta in Štefa, dočim bi Hulk vojno zelo hitro odločil – in za sabo pustil razdejanje. Zamisel so scenaristi vzeli iz povesti Planet Hulk, v katerem so Avengerji besnečega zelenega monstruma deportirali na tujski svet, tam pa se je moral gladiatorsko boriti v zabavo domorodcev. Slednje bo očitno vključeno tudi v Ragnarok, na kar sta namignila razstavljena oklep in sekira. Bo v areni pomeril moči s Thorom? Kakšno vlogo bosta imela nova junačka Valkira in asgardski dežurni zlobnik Loki? Je kaj resnice v namigih, da bo osrednji negativec Thanos? Bo Ragnarok uvod v dvodelno štorijo Infinity War (2018, 2019), ki bo dokončno opravila z mitskimi kamni brezmejnosti?







SONICOV DVOJE

2017

Modri dirkač noče umreti, čeprav ga konkurenčni vodoinštalater že lep čas šiša po vseh straneh. Sega je na Comic-Conu napovedala kar dva špila s Sonicom v glavni vlogi. Sonic Mania bo od strani gledana, 2D-zadevščina, ki se bo sceloma naslonila na starodavne odličnice. Tako zelo, da bodo vanjo zbasali zlasti predelane nivoje iz enice, dvojke, trojke, Sonica CD in Knucklesa. Avtorji flancajo o strasti do retra, vendar Mania brutalno zaudarja po cenenem izkoriščanju Sonicove obletnice. Bržda bo šlo za cenejšo, dolpotegljivo zadevščino, ki so jo napovedali za PC, PS4 in XBO. Playstation 3, xbox 360, wii in wii U so zanjo po vsem sodeč prešvoh in jih je bilo premalo prodanih (četrt milijarde kosov PRESS). V 3D naslednje generacije pa se bo podala zazdaj neimenovana soniščina za PS4, XBO in Nintendov NX, v kateri bo več verzij plavega šibača zavdajalo staremu sovragu Eggmanu. Letos bomo tako dobili samo še enega Sonica, in sicer septembrski Sonic Boom 2: Fire & Ice za 3DS. Kako bomo zdržali?



BLAIR WITCH 2

september

Če si bil na kraju devetdesetih med tistimi, ki si zaradi neke neodvisne grozljivke niso več upali popivati po gozdu, boš najbrž zastrigel z ušesi ob napovedi bojda pravenjskega nadaljevanja, ki naj bi daleč preseglo omledni Book of Shadows. Za tega se scenarij sploh ne bo zmenil. Kakopak se bo na tapeti znašla nova mladinska odprava, ki bo v iskanju izginule žlahte zalutala v gozdu – prav tam, kjer so dolgo tega izginili oni drugi šeprtljavci, ki niso vedeli, da mah raste na severni strani drevja. Snemanje iz roke in ponoči za zrnato, tresočo sliko je privzeto, tako kot spraševanje, a res nima nihče GPSa oziroma kako da je šuma v Marylandu tako slabo pokrita s signalom. Ali pa so se coprnice, če to sploh so, naučile motiti mobilnike? To niso le hexe, ampak haxe! Horor je v comicconskem trailerju pošteno izpostavljen (začuda je manjkal 'death by selfie stick') in Blair Witch zna biti po tej plati dejansko v redu. Itak bo gledalcem nepopisno grozno že to, da bodo junaki odrezani od družbenih medijev. In da po gozdu zaradi nedostopnih strežnikov ne bodo mogli loviti pokemonov. Kako okrutno.





KING ARTHUR

2017

Kakšni možje v pajkicah in babe s čudežnimi nedrčki neki – prihaja Kralj Raztur, ee, Artur! Bojda je to resnični rimsko-britanski vojskovodja, ki je v 5. stoletju našega štetja otok obranil germanske invazije in se vpisal v legendo. Tisto o Camelotu, okrogli mizi, Merlinu, prijateljskih vitezih in meču v skali. In če so si bogato izmišljevali avtorji teh pravljic, čemu si ne bi režiser Guy Ritchie s scenaristi? Excalibur bo kakopak prisoten tudi v filmu, kjer se bo Artur v čudnih časih z ulic povzpel do krone. Pri tem bo na veliko opletal s pestmi in kovino, skakal v vodo z nečloveških višin, sodeloval v množičnih bitkah, čudno gledal gozdne coprnice, ošlatoval devo Guinevero ter zavdajal tiranu Vortigernu (Jude Law). Upodobil ga bo Charlie Hunnam iz Sinov anarhije, kar je načeloma dobra izbira, lahko pa bi ga malo preoblekli, da ne bi bil videti, kakor da bo ravnokar zajezdil harleyja. Kurc, bo pa na titanskega olifanta skočil in kakšno trdnjavo zgazil! Greš, Guy!

STAR TREK DISCOVERY

januar 2017

Bržda je več kot le prgišče starejših Jokerjevih čitalcev in čit v devetdesetih bedelo pozno v noč, da bi ujelo novo epizodo nadaljevanke Zvezdne steze: naslednja generacija. Vsemirske prigode ladje Podvig in njenega čelavega poveljnika Picarda so tedi domišljijo vnemale še bolj kot izvirna serija v šestdesetih z Williamom Shatnerjem kot Kirkom. Ne pretiravamo, če rečemo, da je srž Stez kljub mnogoteremu filmovju na televiziji, ne na platnu. Zato je bilo na Comic-Conu nadvse lepo prisostvovati napovedi sveže trekerske nizike Discovery. Tako se kliče novo federacijsko plovilo, ki bo nadomestilo kultni Enterprise. Oblikovno je ladja NCC-1031 široka in oglata, s čimer daje preteč videz. Ali to pomeni veliko torperdiranja in laseriranja, ne vemo, naj bi pa serija veliko stavila na znanost. Nasploh je o scenariju znanega malo, saj niso razkrili niti likov niti igralcev ter uradnega časa dogajanja. Vemo, da se bo Odkritje odvijalo v osrednjem trekerskem univerzumu in da bo zgodbeno daleč bolj povezano s TV-serijami kot z Abramsovim rebootom, od katerega si ne kanijo sposojati niti stilistično. Na panelu so zatrdili, da bodo ženski liki izstopajoči in močni. Nizike začuda ne bo na spregled letos, ob petdeseti obletnici originalnega Treka, marveč štarta prvi mesec naslednjega leta na CBSu in Netflixu.



LEGOVI BRICKHEADZ

Geekovski kipci so vseh sort. Lahko so podrobni in verodostojni za stotake ali klonirane figure, ki majejo z glavami. Ena sorta, menda zadnje čase precej priljubljena, so iz kockic sestavljeni oglati liki, kot so Kubros od Megabloks. A resnici na ljubo posebne hotnosti ne premorejo, zato je presenetljiva novica, da bo koncem leta njihovo linijo spočel še Lego. V prvi sezoni BrickHeadz pride osmerica likov iz letošnjih filmov, recimo pretekli Superman, aktualni Joker in prihajajoči Doctor Strange. Sestavljalo jih bo dobrih dvesto koščkov za preceno 30 evrov. Nam se zdijo precej manj simpatični od Popov.







CIVIL WAR II

Marvelove junake vas večina najbolje pozna iz filmov. Ti temeljijo na preprostih, originalnih izročilih. Toda stripovske zgodbe, ki že desetletja izhajajo dobesedno vsakodnevno, gradijo lastne svetove, ki so neprimerljivo obilnejši od kinematografskih univerzumov. V zvežčičih je dimenzij in s tem variacij istih likov nemalo, potovanje skozi čas je stalnica in heroji umirajo ter se vnovič rojevajo. Film Civil War je bil s svojimi desetimi junaki otročja obnova istoimenske stripovske niti, ki je trajala celo leto in so se v njej našli čisto vsi hrabreži, od Mož-X do pouličnega Punisherja. Med ostalim so v tisku iz dotičnega velikega dogodka izšli vladi ponižni Mighty Avengerji in partizanski New Avengerji z novimi ter močno pomešanimi rešiljudmi. Nakar se je Marvel lani odločil za prevetritev univerzuma s Secret Wars. V tem zgodbovnem loku je po zgledu konkurenčne Krize mnogih Zemelj premešal svoje dimenzije. Trčili so osnovni Earth-616, 'ultimativni' Earth-1610 in futuristični Earth-928, rezultat pa je bilo mnogo novih likov in ukinitev serije Ultimate.

Od letos je uradni Spider-Man recimo portoriški najstnik Miles Morales. Tudi Hulk ni več Bruce, marveč ga je zamenjal Korejec Amadeus Cho. Ista nista niti asgardski princ in Stotnik Amerika. Po novem Mjolnir luča Thorova zemeljska ljubica Jane Foster, dočim ameriško drzniško opravo nosi temnopolti Sam Wilson. Oba poznamo iz filmov, prvo je v Dark Worldu zaigrala Natalie Portman, zamorec pa je avengerjevski Falcon. Še ena taka stalna sprememba je muslimanka Kamala Khan kot obliko spreminjajoča Ms. Marvel. In nenazadnje se v bližnji prihodnosti obeta zamenjava železnjaka. Če gre verjeti, bo Iron-Manov oklep kmalu napolnila 15-letna črnka Riri Williams. Vse za novodobno politično korektnost oziroma širjenje ciljnega občinstva. To je obenem razlog za vrsto obrobnih gejevskih šem, recimo vesoljskega bastarda Hulkling in coprnika Wiccan. Od tod novi Marvelov slogan 'all-new, all-different'.

S tako zasedbo se je otvorila stripovska sezona Civil War II, ki je v tem času v največjem zagonu čez celotno Marvelovo stvarstvo. Medtem ko se prvič niso mogli dogovoriti okoli legalizacije delovanja Avengerjev, je zdaj jedro spora poznavanje prihodnosti. Captain Marvel se oklepa načela 'change the future', nasproti ji stoji Iron-Man s 'protect the future'. Vsega je kriv novi lik Ulysses (Odisej), ki mu izpostavljenost terrigenski megli dá jasnovidnost. Zato junake pravočasno posvari o dveh apokaliptičnih vesoljskih entitetah, ki grozita Zemlji: Nebesnem uničevalcu in Thanosu. Nevarnost je sicer pregnana, toda pri tem umre polkovnik Rhodey aka War Machine, She-Hulk pa je hudo ranjena. Tony, ki ga prijateljeva smrt močno prizadane, stopi na okope za zaščito svobodne prihodnosti in vidca ugrabi. Z vprašanjem "ali smemo obsoditi dejanja, ki se še niso zgodila?", se zaplet zgleduje po Dickovi ideji Minority Reporta. Avengerjem se zato postavita po robu dve skupini: Ultimates, ki jih vodi Stotnica Marvel, in genetsko spremenjeni Inhumans, katerim pripada videc. A sredi boja pride nova prerokba: Bruce Banner, ki ga že lep čas ni bilo na spregled, se bo spremenil v besnečo zeleno kreaturo in pobil vse. Našemljenci mu zatorej potrkajo na vrata, nakar se zgodi velik kanonični dogodek. Na začudenje vseh prisotnih (in bralcev) ga Hawk Eye na lastno pest ugonobi …

Kam bo šla osrednja nit druge Državljanske vojne, ki bo trajala do konca leta, je kajpakda tajna. Nedvomno bo naskral še kdo, špekulira se celo, da bi se Marvel utegnil znebiti Petra Parkerja. Kot poprej so s temo prežete vse izdaje in v spor sta vmešana celo Rocket Rackoon iz Varuhov ter njujorški Kingpin, ki v spopadu vidi priložnost za dobiček. Iz vsega tega bo na kraju izšel nov scenarij Divided We Stand s premešanimi kartami. Captain Marvel, ki je našemljena Carol Danvers, bivša Ms. Marvel, bo s štorijo zaslovela, zato bo v nekaj letih dobila lasten film. A ne glede na iztek malce zmoti uvodna premisa oziroma šibko predstavljeno nasprotovanje pogledu v bodočnost. Tu ne gre za dilemo obsodbe za zločine, ki jih storilci še niso zagrešili, kar v Minority Reportu deluje. Ulysses je vendarle dvakrat uspešno preprečil planetarno katastrofo in en padli rešimož je res nizka cena. Zato argumenti Iron-Manove strani, vsaj v predočeni obliki, ki izvirajo iz osebne izgube, kratkomalo ne pijejo vode.





Uradnega napovednika za Varuhe galaksije 2 še ni, toda film je v delu in dospe prihodnjega maja. Osnovna zasedba ostaja enaka, pri čemer se dogodivščinam Star-Lorda, Gamore, Draxe, Groota in Rocketa pridruži še modri Yondu. Sveže ime na spisku igralcev je Kurt Russell, ki bo 'razumni planet' Ego in obenem Petrov oziroma Star-Lordov resnični fotr. (Kar je odmik od stripovskega izročila, kjer ga je Zemljanki naredil nek brodolomski vesoljec.) Iskanje njegovih korenin bo hkrati osrednja nit te vsemirske akcijske komedije.



Benedict Cumberbatch je promoviral dva projekta. Novembra ga bomo videli kot Marvelovega čarodeja Doctor Stranga, ki bo nekoč postal član Avengerjev. Drugo leto pa bo igralec zopet poprijel za smešno klafeto, fajfo in lupo, kajti prihaja mračna četrta sezona sila priljubljenega Sherlocka.



INJUSTICE 2

2017

Logično je, da bo na stripovskem dogodku prisotna stripovska pretepačina. Bila je to Injustice 2, Mortal Kombatu slična mlatilnica z DCjevimi reševalci in hudodelci. Nadaljevanje, ki prispe na PS4 in xbox one, bo omogočalo nadgrajevanje likov s pobranimi deli oblačil in oklepov. S tem bomo spremenili tako njihove lastnosti in udarce kot videz. Borcev bo še več kot poprej, saj se naboru pridružujejo Supergirl, Arkham Knight, superinteligentni gorilež Grodd, Blue Beetle iz Teen Titans in rdeča lanterna Atrocitus. Obenem bo igrica deležna spremljajočega stripa, ki bo razgrnil predzgodbo. Dogajanje je drugače postavljeno v alternativni svet. V prvencu je Sups zaradi Lojzkine smrti ponorel in vzpostavil diktaturo, tokrat pa se Batmanovi zagovorniki svobode vnovič spopadejo s Supermanovimi silami. Le s to razliko, da zdaj Zemljanom grozi velika nevarnost iz vesolja ...



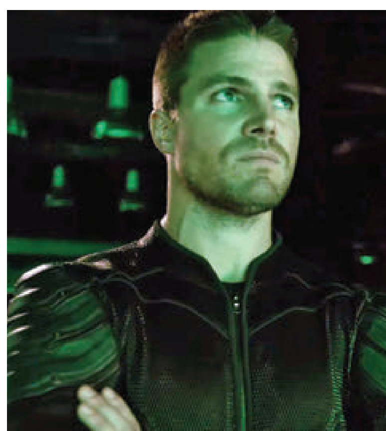


LEGO BATMAN MOVIE

februar 2017

Temačni, resni in namrščeni Gotham ni za mladiče. Njihov ljubljenec je kajpakda Marvelov Spider-Man. Legokockasti film je zato domiseln korak za približanje Netopirjevčevega sveta najmlajšim. To ne bo 'izrisanka', kakršne so številne domačemu gledanju namenjene legoidne superjunaščine, marveč visokoproračunski kinoizdelek nalik Lego Muviju. To pomeni realistično grafiko, ki deluje kot posneti stop-motion, dasi je v resnici ustvarjena računalniško. Glavno vlogo bo ponovno oglasil odlični Will Arnett in bojda bo celo zapel pesmico ali dve. Ne smemo namreč pozabiti, da je v tem vesolju Batman glasbeni umetnik. Ki najraje ustvarja s črnimi in zelo temno sivimi notami. Njegova zgodba bo na duhovit način predstavila Jokerja in obenem zgradila otrokom zanimiv lik Robina. To bo seveda originalni 'poba čudež', sirota Dick Grayson v vročih hlačkah. Na seznamu nastopajočih je še Barbara Gordon kot Batgirl (na katero od risanke Killing Joke gledamo malce, hm, drugače), medtem ko bodo ostali Justičarji imeli neznatne vloge. Kajti, kot pove Šišmiš v napovedniku, film se bo vrtel le okoli njega in bil zategadelj nadmočen vsem ostalim.







NOVE SEZONE SVETA ARROWVERSE

Flash je krajem druge sezone storil nezaslišano: vrnil se je v svoje otroštvo in rešil mamo. Spričo tega se je zgodovina odvila drugače, čemur se v DCjevi mitologiji reče Flashpoint. Tak je namreč naslov znamenite stripovske zgodbe, kjer so osebe in dogodki zaradi Flasheve nepremišljenosti postavljeni na glavo. Kal-El je v ujetništvu, Batman je Thomas Wayne, Leonard Snart je kot Citizen Cold junak Central Cityja … V seriji bo zaradi spremenjene preteklosti Barry sicer imel starša, a stari prijatelji ga ne bodo več poznali, saj bodo imeli drugačne vloge. Tudi z brzosilo se ne bo več dobro razumel, zato bo čas za novega brzca, Kida Flasha, ki bo po črki izročila seveda Wally West. Prisoten bo prav tako Flash Jay Garrick, ki smo ga videli z obrazom Barryjevega fotra. Veš, da je dotični igralec špilal Flasha v seriji v devetdesetih? Na negativni strani prihajata Doctor Alchemy, stripovska Starcityjeva pokora, ki ume spreminjati snov, in pošastni brzec Speed Demon. Bo tečni Snart res postal rešimož? Štart: 4. oktober.

Le dan kasneje se bo pričel peti letnik najdlje trajajoče superjunaške serije Arrow. Kot pokaže reklama, Oliver podnevi županuje in ponoči trenira Arrow Team, ekipo pomagačev. Razlog za rekrutiranje Artemisa, Wild Doga in Vigilanta je novi mestni terorist, sveže izmišljeni lokostrelec Prometej. Nadaljevanka naj bi bila z odhodom Darkha še bolj prizemljena kot prej, torej brez rednih metaljudi in čarovnikov. Bo pa Flashevo dejanje razburkalo celoten Arrowverse, zato se spremembe drugačnosti obetajo tudi v ostalih DCjevih serijah mreže CW. V Central Cityju bo zato Črni kanarček spet živ, medtem ko se bi Digglu zmešalo.

13. oktobra se vračajo še Legends of Tomorrow. Vandal Savage je bil trikrat zaklan in Gospodarji časa so izničeni. A časovnica je zdaj prepuščena na milost in nemilost zlobnjakom vseh sort, zato se legendarneži Atom, White Cannary in Firestorm včlanijo v Justice Society of America. Ta bo odtihmal skrbela za temporalne manipulacije, k sodelovanju pa so povabljeni še Stargirl, Obisidan in Dr. Mid-nite. In še pravi čas, kajti na nasprotni strani je v ustanavljanju krožek Legion of Doom, katerega članske izkaznice bodo imeli Damien Darkh (najbrž v mladih letih), Reverse-Flash, Malcolm in, mamu mu kvizlinško, Captain Cold. Spet lahko pričakujemo časoletanje z deloreanskim millennium falconom, nebroj likov in gordijske kronovozle.



KINGSGLAIVE: FINAL FANTASY XV

september

Final Fantasyji so tako postali tako gromozanski, da jim ena sama igra za posamično zgodbo ne zadostuje več. Že trinajstica je dobila kar tri špile, petnajstko pa bo spremljal ta sceloma računalniško animirani celovečerec. Square je očitno pozabil na polomijo s Spirits Within iz leta 2001, v katerega so vložili na desetine milijonov in na trdo popušili pri blagajni. A časi so zdaj drugačni, izdelava tovrstnih filmov je cenejša, Game of Thrones je frajerski in fani si želijo veličastja. Kingsglaive jim ga vsekakor kani dostaviti, saj bo šlo za velikopotezno produkcijo, naphano z mečevanji, streljanji, stampedi divjih beštij ter dvornimi spletkami. Vzporedno z dogodki v FFXV bomo spremljali dogodke na tehnološko-magičnem svetu Eos, razdeljenem na sprta kraljestva. Vladarja enega takih varuje elitna garda, ki se bo morala spopasti s konkurenčno deželo in skrivnostnimi silami. Risanko so na Japonskem že prikazali v kinih, v Ameriki jo bodo ta mesec, na domače medije pa bo prišla vzporedno s špilom septembra in mu bo v določenih izdajah priložena. Glasove med drugimi posojata Lena Headey (Cersei od nekod drugod) in Sean Bean. Zdaj vnaprej vemo, kateri lik bo umrl.





Polurni pogovor z zasedbo Igre prestolov je bil eden najbolj priljubljenih, četudi prav veliko o sedmi sezoni nismo izvedeli. Vemo pravzaprav dvoje: imela bo sedem epizod in bo kasnila. Ker bodo zavoljo potrebe po snežnih razmerah glavnino posneli šele februarja, Zahodnjega ne bomo uzrli pred poletjem. O samih dogodkih nista avtorja serije spregovorila niti besede. Zima je tu in zmaji prihajajo, to je to. Največje ovacije je po pričakovanjih požel Hodor, Varys je pokazal bujno pričesko (jajc si ne upa), Sam se je pridušal, da svojo smrt vidi pod kupom knjig, in Sansa bi na železnem prestolu najraje videla Mezinčka.



BLAME

Nalinijski pretočni servis Netflix je toliko ljudi privabil tudi na rovaš bogatega razdelka z animeji. Pri tem niso več zadovoljni s posredništvom, marveč hočejo postati izdajatelji. Eden prvih tosmernih projektov bo Blame. Ne bo šlo za serijo, temveč za celovečerec, utemeljen na istoimenski mangi iz leta 1998. Tihi revolveraški junak Killy bo v distopični prihodnosti taval po orjaškem razrušenem mestu in se bojeval tako s kiborgi kot s pravljičnimi sovragi. Sproti bo debatiral s preživelimi, iskal ultimativnega sovraga in ohranjal lastno človeškost. Sliši se kot dober scenarij za špil, toda Netflix sem ni stegnil lovk. Zaenkrat.

LEGION

Legion je v stripih ime mutantskemu sinetu profesorja Xavierja, ki trpi za večosebnostjo. Tudi glavni lik v prihodnjeletni nadaljevanki Legion bo imel shizofrenijo in še kakšno supermoč za povrhu. Skrivnostni, a obetavni trailer namiguje na x-menovsko psihološko dramo, le da brez poznanih pajacev. Pri ustvarjanju sodeluje Marvel, vendar zgodba ne bo sodila v njihovo filmsko vesolje. Zato Wolverina ne bo!



AGENTS OF SHIELD S04

Pred novo sezono Agentov je prišlo do velikih pretresov in sprememb. Hive je premagan, Coulson ni več direktor agencije in Sky / Daisy ni več agentka ... Za dodatno draž je poskrbel napovednik. Seriji se namreč pridružuje Ghost Rider. Ta ne bo znani Johnny Blaze, ki ga je filmsko upodobil Nikolaj Kletka, ampak gre za najnovejši lik, ki sliši na ime Robbie Reyes in peklenščkov ne preganja z motorjem, marveč s črnim avtomobilom. Šušlja se, da naj bi se v novi sezoni prikazali Neljudje (Inhumans), znani kot Kraljeva družina. 18. septembra se bodo operacije pričele.

SUPERGIRL S02

Največja novost okoli Superpunce je menjava mreže, saj prihaja serija na spored CW, torej tja kot Arrow in Flash. Zaradi tega bo manj ciljala na širšo, priložnostno občinstvo in bolj na fanovsko skupnost. In ta bo zagotovo najbolj vesela vesti, da bo Korin bratranec Kal-El iliti Clark Kent iliti Superman v drugem svežnju polnopravno prisoten. Kdo je treščil na Zemljo v zadnjem delu in kdo bo nasprotnik človeštva, zdaj ko ni več zlohotnih Kriptončanov?



ZBIRATELJSKA ROBA

Na šentjakobskem Comic-Conu je postala tradicija, da tovarne igrač in zbirateljskih artefaktov obiskovalcem ponudijo omejene serije artiklov, praviloma s sejemskim logotipom na embalaži. Čeprav se to zdi samo po sebi domiselna popestritev, s tem pretežno spodbujajo in omogočajo konkretno zaslužkarstvo. Preveč gmajne namreč robo nakupi izključno z namenom takojšnje preprodaje na Ebayu. Tole je cvetober letošnjih zanimivosti.



Leta 1966 si je zaradi uspeha serije Star Trek zdaj že pokojni igralec Leonard Nimoy nabavil buicka rivièro in poziral ob njem oblečen kot Spock. Ta znameniti prizor je Mattel ob petdesetletnici franšize obeležil s posebnim modelčkom avta in Vulkanca.



Za ljubitelje Batmana, ki si želijo nečesa svežega, je proizvajalec Jakks pripravil skoraj polmetrsko figuro gothamskega rešimoža v jokerizirani podobi. Odzadnje zgodbe ni, si pa mislimo, da sta fanta tekmovala v pitju in je Bats potegnil ta kratko.



Lego je na dogodku delil dvoje figur, po eno za vsako založbo. DC je predstavljal lepi Ray Palmer v prebleki Atoma, tak, kakršen nastopa v TV-seriji. Na Marvelovi strani pa je to posebna varianta prvega Avengerja, imenovana Hydra Captain America. To je poklon kontroverznemu stripu, v katerem je bil Steve Rogers ves čas speči Hydrin agent.



Kaj naredi Kitajec s preveliko zalogo raznobarvnih plišastih kužkov? Okliče jih za krvovolke, jih poimenuje Gospa, Kuštravček in Poletje ter jih z emblemom Game of Thrones prodaja za tridesetaka. Čeprav so vsi trije že mrtvi, se puncam zdijo prisrčni.



Katero je najboljše orodje za spreminjanje živega ali nemrtvega nasprotnika v čežano? Lucille, vendarle, ta znameniti bodečeožičeni kij za baseball. Negan to ve. Plastična replika sicer ne vliva takega strahospoštovanja, toda za na steno je v redu.



Tsum tsum je sveža sorta Disneyjevih pliškotov enakega formata, ki jih lahko zložiš vkup. Med njimi je najti večino priljubljenih likov, po novem pa se jim bosta pridružila Han Solo in Greedo v kolekcionarskem paketu. Kdo je že ustrelil prvi?



V takile škatli, ki deluje kot hišica iz zloglasne njujorške četrti Hell's Kitchen, prideta limitirana hot wheelsa, Daredevilov in Punisherjev. Da je prvi slep in nima avta, ni pomembno. Modelčka se kajpakda zgledujeta po značaju obeh Marvelovih likov.





Si navdušen nad Suicide Squadom in novim Jokerjem? Prav zate je potemtakem visokokakovostna, 280-evrska in 30-centimetrska artikulirana figura butika Sideshow. Miniaturnega Jereda se da slačiti in oblačiti ter mu v roke devati različen inventar.



Soundwave je oni Transformer, ki se izvorno preobrazi v kasetnik oziroma walkman. Ker mularija ne pozna niti teh besed, kamoli naprav, je Hasbro ustvaril sodobno inačico. Ta se v tridesetih korakih spremeni v tablico, kar je noro kul.



Nostalgikom, ki pomnijo DCjevo 'Animirano serijo', sta namenjena dva 15-centimetrska doprsna kipa v slogu art decoja. Batmana predstavlja blatna izvedenka iz epizode Legends of the Dark Knight, Supermana pa kanonični prizor preobrazbe Clarka Kenta.



Najbolj domiselna linija figurinic prihaja spod prstov striparja Jima Mahfooda. Dose Vapors je plažna izvedenka Vaderja z zlatim lancem, havajsko srajco in bongom, Chewback pa iz dreka oblikovan saskvač z rambo metki in laserskim samostrelom. Priložen je še strip z veliko THCja in obče usekanosti. Res posrečeno, a predrago. Sto dolarjev za kos!



BRANILCI NEW YORKA

"Svet je pripravljen na neprebojnega temnopolteža." Pri Netflixu so imeli seveda v mislih Luko Caga, Marvelovega superjunaka, čigar neranljivosti za metke smo pričali že v niziki Jessica Jones. Njegova samostojna 4K-TV-serija dospe 30. septembra. Dasi je v aktualnem stripovskem svetu fant postal celo novi vodja Avengerjev, bo televizijska zgodba izvorna in zelo poulična, brez letajočih kreatur in vesoljcev. Začelo se bo s ponesrečenim eksperimentom, ki mu utrdi kožo, zaporniškim stažem in družinsko nesrečo. Potlej se Luke odloči, da bo pomagal pomoči potrebnim sokrajanom in uničil lokalnega kriminalca. Kot tanku mu to ne bo težava, upamo pa na vsaj nekaj židanosti in svetline, saj se je tip doslej ves čas temačno mrščil.
Za začetek drugega leta je naznanjen tudi Iron Fist, še ena Netflixova ekranizacija Marvelovega herojčka. Tistega, ki zna karate. Mahanja, brcanja in nadzora chija so ga kot malega naučili v mitskem mestu K'un-L'un, ki bo v seriji bržda azijsko, medtem ko je v stripu iz druge dimenzije. Napovednik žal ne pokaže nobenih akcijskih odlomkov, pa tudi lik je v 'civilu' videti bolj žgoljav. Igra ga namreč Cvetlični vitez iz GoT. Agotovo bo brus in še li.
Tretjega svežnja Daredevila začuda niso uradno najavili, četudi je namig, da pride leta 2018., in tudi Jessicini primeri so se očitno začasno ustavili. A to ne pomeni, da obojice drugo leto ne bo na spregled. Kot smo že večkrat napisali, zdaj pa so potrdili še z dražilnikom, bomo ob letu osorej gledali križano miniserijo Defenders, kjer bodo moči združili vsi štirje omenjeni supernjujorčani in morda še Punisher ter Electra.



SPIDER-MAN: HOMECOMING

julij 2017

Novi Pajkomož se znova, že tretjič, vrača na začetek, spet z novim igralcem Tomom Holandom. Spidey je pač najstnik, ti pa hitro odrastejo, zato ni čudno, da je to tretji akter v zadnjih desetih letih. Vemo, da bo Veliko jabolko varoval pred Michaelom Keatonom, ne pa tudi, katero grdobo bo ta znamenitež igral. Zgodba se seveda ne bo le guncala med nebotičniki, marveč bo poudarjala tudi Petrovo plat, torej njegovo civilno spopadanje s pubertetniškimi prilikami. Ker sta se Sony in Marvel po desetletjih naposled uspela dogovoriti, bodo njegove pustolovščine poslej sodile v uveljavljen avengerjevski svet, na kar je namignil že Civil War. Zato se bo v filmu pojavil Tony Stark, s katerim ima Peter prav poseben odnos. Navsezadnje mu je možak izdelal trpežno obleko. Vseeno bo šlo za samostojen Spider-Manov izdelek, na katerega studio veliko stavi in upa, da bo drugo leto modro-rdeči pajac poleg milijarde od vstopnic prinesel še eno od kosmičev, igrač in frotirk.





VALERIAN AND THE CITY OF A THOUSAND PLANETS

julij 2017

Plodni pariški filmotvorec Luc Besson se vrača v ZF-žanr, kjer se je že proslavil z avtorstvom in izvedbo Petega elementa ter Lucy. Zdaj se je lotil filmanja znanega francoskega stripa Valerian et Laureline, česar si je po lastnih besedah želel že od otroštva. Strip, ki je po štirih dekadah nehal izhajati pred nekaj leti, je postavljen v 28. stoletje, ko je Zemlja s prestolnico Galaxity središče Terranskega imperija. Človeštvo je pogruntalo način za instantno potovanje skozi prostor in čas, vendar prihaja do zlorab. Da je temporalnih zločinov, zank in paradoksov čimmanj, skrbita časovna agenta Valerij in Laura. Sličic in oblačkov se drži lahkoten, humoren ton, ki ga filmska predstava kani povzeti. Besson, ki je tako scenarist in režiser kot producent, je poudaril, da bo odvijanje precej bolj skrivnostno in detektivsko od sličnih Varuhov ali Vojne zvezd. Negativec se bo namreč razkril šele čisto na kraju. Čeprav naslovno ime ni tako poznano, se iz videnega sodeč obeta res izvrstna in visokoproračunska znanstvena fantastika, izdatno napolnjena z Nezemljani. Evropejcu zaupamo!

WALKING DEAD S07

Konec šeste sezone Živih mrtvecev je postregel s karizmatičnim zlobnežem, s katerim ni dobro češenj zobati. Sploh ko v roke vzame Lucille, v seksi bodečo žico ovit bejzbolski kij, s katerim rad tre lobanje. Vprašanje, čigavi možgani se cedijo z Lucille v napovedniku za S07, je sprožilo val ugibanj. Se bodo avtorji tokrat držali zgodbe iz stripa? Bo umrla ista oseba kot na papirju? Serija je ikonične smrti že večkrat prikazala zelo podobno kot v tiskani publikaciji, vendar se je primerilo tudi obratno. Prav tako zadeve ne razjasnjuje dejstvo, da so v seriji živi liki, ki v stripu že dolgo več niso, in obratno. Ter da ima nizika karakterje, ki jih v stripu nikdar ni bilo. Za odgovor bomo morali počakati do konca oktobra, ko štarta sezona. V njej bomo po vsej verjetnosti pobliže spoznali zlobnjakovo trdnjavo. Videli smo oklepljene viteze na konjih, ki pripadajo Kraljestvu, drugi skupini preživelih. Tej vlada Kralj Ezekiel s Shivo, ki je čisto pravi, kosmati in zobati tiger. Kot je Rick ugotovil sredi prejšnje sezone, ko je začel dojemati, da so morda odgriznili več, kot lahko prežvečijo – njihov svet se je povečal.



GOTHAM S03

Čeprav je napovednik za nov letnik Gothama dolg pet minut, ga je večina iz starih posnetkov, novosti je komaj kaj. Vemo, da bodo mestne ulice preplavili grozljivi eksperimenti Huga Stranga, med njimi neka varianta Brucea Wayna, ki je videti kot Robert Smith v mladih letih. Vemo, da bo Fish Mooney znova na parketu in da Pingvin vsekakor ne bo umrl. Prav tako se nam dozdeva, da je po dveh preminulih policijskih šefih čas za Gordonov komisariat. Se mu bo rodila Barbara, bodoča Batgirl in Oracle? Master Bruce si zagotovo še ne bo odel ogrinjala, medtem ko bo Edo postal zeleni Riddler, kakršnega poznamo, in Poison Ivy bo zacvetela. Napovedali so norega Mad Hatterja in znatno prisotnost skrivnostne gothamske organizacije vplivnežev Court of Owls, ki je vlekla niti iz ozadja v pretekli sezoni. Komaj čakamo na 17. september, kajti ne glede na okornost serije in izrazito nesposobne policaje Gotham radi gledamo.



DCJEV PREPOROD

Od Flashpointa, zadnjega DCjevega resetiranja sveta, je minilo le pet let, a uredniki in pisci vnovič delajo čistko. Spomladi se je scenarij New 52 zaključil, novi zvežčiči imajo poslej oznako Rebirth. Ukrep je seveda speljan skozi zgodbo, ki jo prične brzec Wall West. Fant je bil v daljnji preteklosti Kid Flash, nakar je napredoval v Flasha, ko se je Barry Allen žrtvoval v Krizi neštetih zemelj. A po Flashpointu ga je založba kratkomalo ukinila. Zdaj se je izkazalo, da je bil ves čas ujet v speedforcu in opazoval Zemljo iz druge dimenzije. Ko se mu uspe ponovno materializirati, predoči presenečenje: vesolje se je vrnilo v čas pred New 52 in likom vzelo deset let s križa. Vsi so zato nekam mlajši, a hkrati spremenjeni. Green Lantern je recimo punca, Aqualad je fant, grdobije počno trije Jokerji iz različnih obdobij, nad Metropolisom leta jekleni mož Lex Luthor, Darkseid se je reinkarniral v dojenčka in Wonderca ima brata dvojčka. Precejšnje presenečenje je Superman. Tisti, ki ga poznamo, je umrl v zadnji številki prejšnje serije. Zaužil je preveč sončeve energije in se dobesedno pretvoril v prah. Toda ves čas je obstajal še stari Clark Kent, tisti izpred Flashpointa, ki je z Lois in njunim sinom živel odmaknjeno. Zdaj bo moral glede na situacijo spet navleči gate čez pajkice in prevzeti redno službo rešimoža. Obstaja pa po novem še New Super-Man, Kitajec z imenom Kenan Kong. Ta organizira Justice League of – China! Vse, da bi DC uspel na Kitajskem.
Wally nadalje pove, da Flashpointa sploh ni zakrivil Flash, marveč je bila na delu neka druga, nepoznana entiteta. Nato Batman v svoji jami odkrije okrvavljen simbol smeškota … Gre seveda za Comedianovo broško oziroma simbol Watchmanov, kar je bilo resnično presenečenje. DC je očitno spihal prah s kultnega Moorovega stripalbuma. Odslej bodo v skupnem univerzumu, saj je za igranje z dimenzijami in časovnicami odgovoren nihče drug kot Doctor Manhattan. Ali bodo Nite Owl, Silk Spectre, Rorschach in ostali Varuhi dejansko nastopili ob boku Batmana in kompanije, bomo izvedeli do kraja leta. Zgodbo bo križemkražem pletlo trideset izdaj, ki izhajajo tedensko oziroma štirinajstdnevno. V digitalni obliki prek njihove aplikacije jih lahko beremo tudi mi.



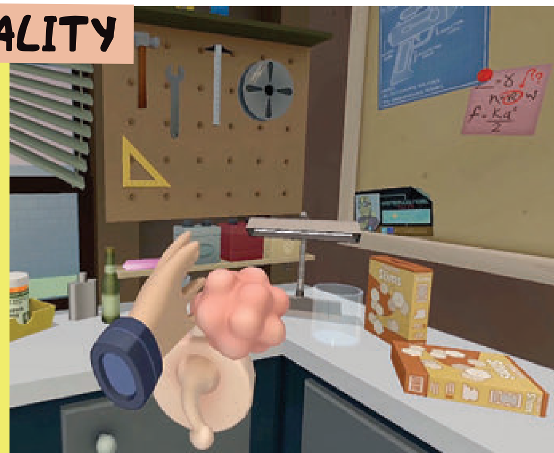


Svoj panel sta imela tudi James Cameron in Sigourney Weaver. Ne za napoved novega skupnega projekta, ki bi vključeval vsemirske ubijalske nakaze, marveč sta se eno uro spominjala preteklega. Obeležujemo namreč tridesetletnico enega najbolj kultnih ZF-filmov, Aliens – akcijskega, do čekana natančnega nadaljevanja slovitega Osmega potnika. Za stara vremena si ga velja vnovič zavrteti, saj je na voljo v razširjeni HD-izvedenki. Ta pokaže prej izrezan uvod, ki pove predzgodbo punčke in kako so stvori sploh prišli v bazo. Je pa Sigourney zakulisno povedala, da grob scenarij za Aliens 5 obstaja in da se vidi v njem. Vrača se torej Ripley, verjeli ali ne.

VIRTUAL RICK-ALITY

2017

Znanstvenofantastična risana serija Rick in Morty se koncem leta vrača s tretjim svežnjem meddimenzionalnih dogodivščin. Toda avtor Justin Roiland je obiskovalcem raje pokazal nekaj drugega: VR-igro s svojima junakoma, imenovano Virtual Rick-ality. Človek je namreč fan navidezne resničnosti, zato se je povezal s studiem Owlchemy Labs, tistimi, ki so naredili Job Simulator. Da je slednji špil rabil kot temelj, je pravzaprav očitno, saj sta grafika in občutek slična. Igralec se skozi oči Ricka prvoosebno ozira po Mortyjevi garaži, vidi lastne roke in grabi po čudaškem okoliškem inventarju. V stroj zloži perilo, sproži lasersko pištolo in rokuje s slovito Meesseksovo škatlo, pri tem pa Morty vseskozi pribija svoje zajedljive in cinične fore. Nato se pojavi portal, s čimer se je demo zaključil. A doživetje obljublja več od stikanja po rumplkamri. Plan je izdelati avtentično izkušnjo interaktivnega druženja z ubrisanim znanstvenikom in njegova delavnica bo le izhodišče, od koder bomo skakali po različnih vesoljih ter časovnicah s primerno slikovitimi prebivalci. Arkadna pustolovščina to ne bo, saj bo temeljila na hecnem kombiniranju predmetov in fiziki. Virtual Rick-ality pride za HTC vive ob letu osorej.







KONG: SKULL ISLAND

marec 2017

Na drugi, povsem modri strani planeta je veliko skritih krajev in eden od njih je legendarni Skull Island. Na njem živijo prehistorične beštije, katerim kraljuje Kong. Veleopico seveda poznamo, saj je njeno afnanje po nebotičnikih štartalo leta 1933, a to pot bo bitje res kolosalno. Namesto doslejšnjih desetih metrov je govora o stotih. Razlog za nabreknjenost je na dlani: film je del univerzuma, ki ga je vzpostavila zadnja Godzilla, in studio kani leta 2020 oba monstruma pomeriti. Zato opičjak japanskemu kuščarju ne sme seči le do kolen. Že tako se mu ob atomski sapi slabo piše. Ampak dotlej se bo nemara okrepil, medtem ko bo imel tokrat opravka zgolj z ljudmi. Ti po tradiciji uletijo v njegovo domovanje, eni z raziskovalnimi, drugi s sebičnimi nameni. Da jih kralj opic ne bo v enem zamahu spremenil v pašteto, bo zaslužen slaboritni mamojebec Samuel L. Jackson. Napovednik deluje – spektakularno.

BRSTENJE UPORA

Star Wars Celebration, največja konvencija ljubiteljev žaromečev in težkega dihanja, se je po treh letih spet odvila na stari celini.

Padavan Aggressor se s stopljeno Vaderjevo čelado v rokah odpravi po Hamillov avtogram.

Kakor naj bi ljubitelji igranja vsaj enkrat obiskali katerega od velikih sejmov, tako velja, da morajo privrženci Vojne zvezd romati na prireditev Star Wars Celebration. Zanje jo prireja Lucasfilm oziroma sedaj njegov lastnik Disney. Največ jih je v ZDA, toda velmožje hiše se zavedajo, da nima slehernik v garaži Millenium Falcona za let čez Atlantik, zato so nekaj konvencij doslej priredili drugod po svetu. Po eno na Japonskem in v nemškem Essnu ter dve v Londonu. Tudi letošnja je pomenila priložnost za evropske jedije, saj se je od 15. do 17. julija wookijevsko renčanje slišalo po razstavišču London ExCel Centre, stavbi nedaleč od razvpite arene O2. Vsaj tistih nekaj dni Boris Johnson ni bil največja londonska šema ...

Vse poti k Zvezdi smrti

Očitno smo tostran Luže bolj zadržani kot v rojstni deželi Vojne Zvezd. Zanesenjaškega oblačenja v Leie v bikiniju je zaznavno manj kot v Ameriki, kjer fotr Jabba pripelje s seboj familijo Fettov in Ewokov. Toda razen tega prireditev ni bila bistveno prikrajšana. Gigantski razstavni prostor so zasedla prav vsa pomembna imena med izdelovalci igrač, kot so Hot Toys, Hasbro in Lego, ki tod običajno predstavijo nove artikle. Ko sprazniš denarnico, jih odneseš do štantov za avtograme. Letos so bili v ospredju igralci prihajajočega prvega člana stranske veje franšize, Rogue One, ki je bil glavna tema konvencije. Ljudi iz osrednje linije filmov so skrbno odmerjali za srečanja in zgolj zimzeleni Mark Hamill jo je prešerno mahal po prizorišču. S snemanjem Osme epizode so končali ravno pred kratkim in studia je na smrt strah puščanja informacij. Zato imajo vpletene vklenjene na skrivni lokaciji. Oziroma nanje dobro pazijo, no.

Glavna tiskovka je na oder pripeljala večino zasedbe Rogue One, plus Lucasovo šefico Kathleen Kennedy in stotnico Phasmo, eee, Gwendoline Christie, ki je govorance povezovala. Pokazali so razširjeni video izza snemalnih kulis, ob katerem se je režiser Gareth Edwards razgovoril o prijemih, »zaradi katerih me je Kennedyjeva sploh vzela v službo.« Rad sam skače okoli igralcev s kamero na ramah, da dobi posnetke iz sredice dogajanja. Tudi v zdaj že videni sceni čofotanja upornikov iz dražilnika. Dogaja se v tropskem raju planeta Scarif, za katerega so snemali na Maldivih. Težko jim je. Kot je za Lucas navada, podrobnosti iz zgodbe trosijo le po kapljicah. Ne povedo, kolikšno vlogo bo dejansko imel Darth Vader – le to, da so bili vsi slinasti, ko je James Earl Jones prišel posnet nov govor. Datum izida, 16. december, je še vedno trden, s čimer so zavrnili namige, ki so se pred meseci pojavili v rumenem tisku, da naj bi snemanje nujno terjalo boljše nove kadre.

Drugi dan so uporniki iz Rogue One odstopili mesto onim iz animirane serije Star Wars: Rebels, ki jeseni prične s tretjo sezono, dočim so na šovu za izbrance že sukali uvodno epizodo. Takrat so vrgli bržda največjo bombo letošnjega Celebrationa: v Rebels prihaja imperialni negativec grand admiral Thrawn in s tem vstopa v kanon sveta Vojne zvezd! Nato so se večje najave bolj kot ne končale in obiskovalci so odromali na tekmovanje v tem, kdo bolj grozeče reče "rebel scum." Za drugi film iz serije Anthology, ki bo spremljal mladega Hana Sola in Chewieja ter dospe leta 2018, so zgolj potrdili, da je vlogo galaktičnega tihotapca res dobil Alden Ehrenreich. O Osmi epizodi pa niso črhnili nič pametnega. Zimzeleni Hamill se je moral nenehno otepati vprašanj o njej in je trolal ljudi, da *"si vsak dan zavrti nekaj posnetkov, ker so res vrhunski."* Pohvalil je režiserja in scenarista Riana Johnsona, ki je sestavil odlične dialoge, zato naj bi bili deležni novih legendarnih enovrstičnic. Stari maček že ve, katere jedijske trike uporabiti.





BANDA UPORNIŠKA

Rogue One je prvi film serije Star Wars Anthology, ki bo zapolnjevala čas med izidi osrednjih Epizod. Lucasfilm skuša z njimi osvetliti dele galaksije, za katere v glavnih filmih ni bilo prostora. Prvenec se tako loti uporniške kraje načrtov za prvo Zvezdo smrti – taistih, ki jih Leia na začetku Novega upanja odloži R2-D2ju. Doslej je veljalo, da so jih pajsnili neimenovani vohuni, ki pa bodo z Rogue One dobili imena. Na čelu pisane druščine komandosov sta svojeglava, a iznajdljiva vojakinja Jyn Erso (Felicity Jones) in obveščevalec Cassian Andor (Diego Luna). Slednji s seboj pripelje droida K-2SO, ki bo očitno polnil C-3POjevo vlogo, saj je zaradi resetiranih možganov komično iskren in šefa spravlja v zadrego. V oddelku je še nekaj nekdanjih kriminalcev in najemnikov. Med njimi Saw Gerrera z obrazom Foresta Whitakerja, ki ga ljubitelji že poznajo iz animirane nizike Rebels; pa menih vojščak Chirrut Imwe, ki bo imperialce dajal čez koleno, saj ga špila azijski kungfu majstor Donnie Yen.

Na tropskem planetu Scarif, kjer je laboratorij z načrti, se bodo zoperstavili dežurnemu negativcu Orsonu Krennicu, ki načeluje imperialnemu oddelku za najhudejša orožja in s tem razvoju Zvezde smrti. Zato pozira z elitno gardo stražarjev, death trooperji. Toda ne komandosi ne Krennic niso znalci Sile, Vader pa bo poleg le za vzorec. Rogue One bo zato viteškost Epizod nadomestil z bolj umazanim spopadom, kjer bodo blasterski snopi cvrli ljudi. Iz dražilnih videov je moč povzeti, da se režiser nove Godzile Gareth Edwards obilno poslužuje pogledov od blizu za surov prikaz bojišča. Zanimivo; ideja za Rogue One je padla na um ustvarjalcu učinkov Johnu Knollu ob snemanju Revenge of the Sith pred dvanajstimi leti.





Na vojnozvezdnih prireditvah je že presneto težko ločiti med najetimi profesionalci v kostumih in zanesenjaki. Skupnost je tako zavzeta, da nekatere doma sestavljene oprave posekajo celo stvari iz studia. Le par od stražarjev v rdečem na sliki spodaj je hostes, ostalo so pripadniki 501. Legije, globalnega združenja navdušencev nad oblačenjem v Imperialce. Ime so pobrali po Vaderjevi elitni enoti trooperjev, ki ga spremlja, vse odkar je bil še Anakin Skywalker.







ADMIRAL MODRE POLTI

Thrawn je onim, ki Vojno zvezd poznajo samo iz glavnih filmov, neznana pojava, saj izvira iz razširjenega univerzuma, ki mu odnedavna pravijo Legends. Zakaj so se potemtakem ob njegovi naznanitvi po vsem Celebrationu Vaderji v kostumih od veselja zavrteli kot barske plesalke iz kantine Mos Eisleyja? Ker je Thrawn tak frajer, da mu v Imperiju malokdo seže do našitkov. Možakar s pravim imenom Mitth'raw'nuruodo je pripadnik rase Chiss, zaradi česar ima človeške poteze, toda modro polt in rdeče oči. Kljub oteženi službi alienskih življenjskih vrst v imperialni mornarici se je z inteligentnostjo in trdim delom prebil na sam vrh. Nalašč zanj so ustvarili naziv grand admiral in belo uniformo z zlatimi našitki. Odlikujejo ga briljantna zmožnost načrtovanja in pravilnega ugibanja potez nasprotnika, za kar izdatno študira kulturo vseh ras, da bi dognal njihove načine razmišljanja. Za nameček v nasprotju z večino ostalih poveljnikov ni kronično lakomen moči, marveč bolj potrpežljiv. Po uničenju druge Zvezde smrti prevzame poveljstvo nad ostanki Imperija. Vsaj tako pravi knjižna trilogija Timothyja Zahna, začenši s Heir to the Empire iz leta 1991.



V skupnosti si je Thrawn urno pridobil kultni sloves in najti ga je tudi v igrah, saj je naš nadrejeni v TIE Fighterju. Po Disneyjevem nakupu Lucasa, ko so razširjeni univerzum proglasili za neresnico, je enako usodo doživel rdečeoki admiral. A prvobitnega strahu, ki ga omemba njegovega imena zaseje med uporniško sodrgo, Lucasovci niso mogli ignorirati. “Zgolj na pravi trenutek smo čakali, da ga povrnemo v kanon,” pravi ustvarjalec Rebelsov Dave Filoni. “Pri takšnem liku ga pač ne smeš polomiti.” Konec leta namečkoma pride nova Zahnova bukla, Thrawn. Upornikom se lahko tresejo hlače, ljubiteljem pa to daje upanje, da bodo podobnega tretmaja deležne še druge osebe, kot sta Darth Revan in Kyle Katarn.





Enega vidnejših prostorov je imela britanska firma Propshop, ki je predstavila osmerico skrbno napravljenih zbirateljskih kosov opreme iz The Force Awakens. Prednjači Vaderjeva staljena maska, ki s poštnino košta okrog 3500 evrov in so jih napravili zgolj petsto. Okrvavljena trooperjeva čelada je pol cenejša; zraven sta še Kylovo in Poejevo pokrivalo, Reyina palica, Chewiejev samostrel in kajpak lahke sablje™.



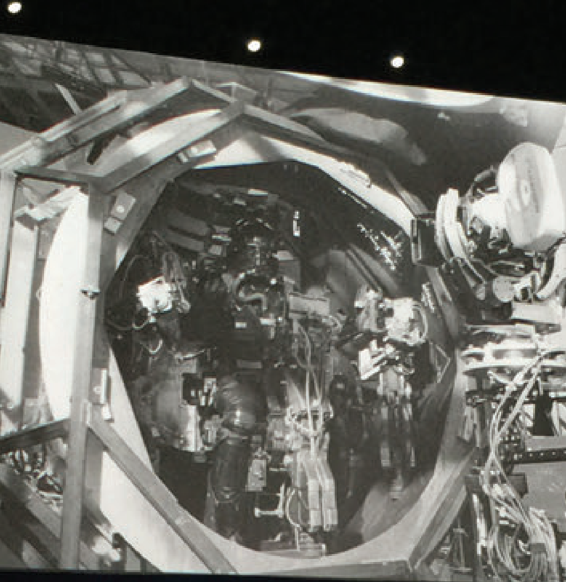
TV-UPORNIKI

Mlajše in televizijsko občinstvo si more čas krajšati z risano serijo Rebels, ki je predlani nasledila sestrsko The Clone Wars. Medtem ko se slednja dogaja med drugo in tretjo epizodo, je Rebels postavljena med tretjo in četrto, v sredo bliskovitega vzpona Imperija, ko nastane odporniško gibanje. Sledi razcapani gruči odpadnikov, ki bežijo pred Imperatorjevimi kremplji. Pod žarometi sta namreč dva jedija izmed redkih preživelih Ukaza 66, fante Ezra Bridger in mojster Kanan Jarrus (govori ga Freddie Prinz Jr). Ker nizika sledi Vojnam klonov, najdemo tudi veliko likov od tam, denimo Ahsoko Tano in predvsem Dartha Maula, ki skuša na vsak način pokvariti Ezro. To bo v tretji sezoni, ki jeseni dospe na male ekrane, doseglo vrelišče, saj bo fantič začel nevarno hojo po robu med temno in svetlo platjo Sile. Skupina pa bo naletela na jako težavnega nasprotnika, saj uzde boja proti Upornikom prevzame grand admiral Thrawn.

ŠPILAVNI VOHUNI

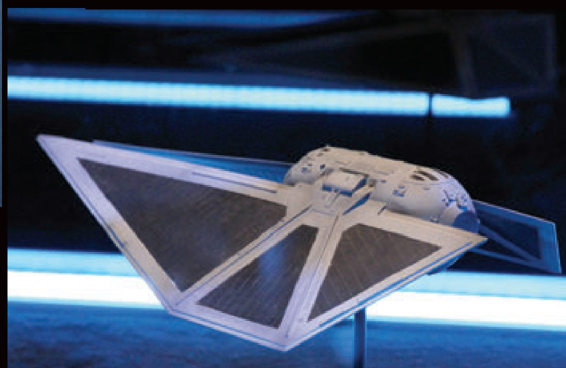
Čeprav je imel na Celebrationu EA obsežen štant, je bil izplen igrarskih informacij kisel. Vemo, da že počno Battlefront 2, da studio Visceral snuje tretjeosebno SW-avanturo in da Respawn poleg Titanfalla 2 dela nekaj vojnozvezdnega. A povedali niso čisto ničesar in so molče sukali VR-demomisijo Trials of Tatooine, ki je zdaj že brezplačno na voljo na Steamu. Novosti so se tikale le dveh prihajajočih jesenskih DLCjev za Battlefront. Septembrski Death Star nas bo postavil pred trikrat-ugibaj-kaj. Z lovci bomo dirjali po zvezdinem kanalu in skušali zadeti ono malo luknjo. Poleg prideta nova junaka, Chewbacca in lovec na glave Bossk – oni trandoshanski zvitež, ki je bil mentor osirotelemu Bobbu Fettu in ga Vader kasneje skupaj z njim pošlje lovit Hana Sola. Zadnji, četrti DLC bo ob izidu filma v špil pripeljal Rogue One, saj se bomo streljali po Scarifu; dodana junaka bosta Jyn Erso in Orson Krennic! The Force Awakens pa tega Battlefronta očitno ne bo uzrl.







Na panelu o Osmi epizodi je režiser Rian Johnson (na sliki z mikrofonom) pod črno-belimi podobami kulis razpredal o izkušnjah s Pinewoood Studios, dočim o vsebini ni govoril. Obeta vsaj njegova obljuba, da film ne bo ponavljal kot sedmica, marveč se bo drzno spustil v novo pripoved ter pokukal globlje v like.



Na razstavišču je bilo moč uzreti novega lovca iz Rogue One, TIE strikerja. Napravljen je za letanje v atmosferi, lahko pa odbrzi tudi ven in pomaga v bojih v vesolju. Na desni je bela uniforma Orsona Krennica.





Med obširno bero igralcev na strani uporniških komandosov v Rogue One je Mads Mikkelsen bržda najbolj proslavljen, toda prav o njegovem liku vemo najmanj. Igra očeta Jyn Erso, ki naj bi pred dogodki filma prišel do pomembnega izuma. Očitno ne bo negativec, zato Imperij ne bo imel Lecterja, šmrc. Jiangu Wenu se je na odru zareklo glede usode enega od likov, zato je že treba biti pazljiv, če nočeš na spletu uzreti kvarnikov.











Celebration večino tiskovk predvaja na spletu, zato greš osebno tjakaj zato, da od blizu vidiš reči, ki so čez internet nedosegljive. Denimo imenitne primerke figur, ki jih pokažejo umetniki in niso naprodaj. One v prodaji dobiš brez poštnine, vendar prištej strošek vstopnice, kar znese dobrih 50 evrov za en dan. Najbolj oblegani igralci dnevno potalajo le okoli 250 avtogramov, zato je dobro biti prvi v vrsti. Na levi sliki sta primerka transseksualnih trooperjev iz Epizode IX, s katerimi bo Disney zadostil politični korektnosti. Šala, šala.







COLUMBIA PICTURES
a Sony Company



CON FILM





Žepne žverce

"Pikachu in Balbasaur, Marowak in Finneon, Blastoise in Charizard, pokemoni so to!" Navedeno zapoj z melodijo od 'Zvončki in trobentice'. Nato primisli kronista Snetija z repom in kožuhom, ki ti predoči članek o risankastih zverinicah z Japonske. Tistih, ki se še zdaleč niso rodile z aktualnim appom.

Bil je čas, ko bi za poln pokemonski album – Pokedex dal desno roko, levo nogo in otrdevni ud. Ko tujec na ulici ni bil tuj ujec, ampak potencialni lastnik game boya, povezovalnega kabla in enega od manjkajočih pokemonov, zato ga je bilo vredno ogovoriti. Ko sem si livade in ulice zamišljal znotraj igre, kjer bi nudile kakšno neodkrito vrsto pošastka. Tista doba je minila, delno zaradi tega, ker sem se z leti spremenil, in delno, ker se je serija iger Pokemon razvlekla in so vajeti prevzeli tržniki. Vendar to ne pomeni, da njeni temelji niso zdravi in da se v teh špilih ne skriva več, kot marsikdo meni – zlasti tisti, ki o njej sklepajo na podlagi poenostavljenega Pokemona GO za telefone. Če te zanima, kako to, da je gmajna usekana na izmišljene monstrumčiče, ki ne bi znali do krvi ugrizniti niti sočnega zrezka, pojdi z mano v njihovo preteklost. Boš bolje razumel sedanjost.



Če je Tetris uveljavil game boy, so Pokemoni sedem let pozneje to že nekoliko pešajočo ročno konzolico vrnili pod žaromete. Tako razprostranjenega sveta s toliko življa na njej še ni bilo.

Igrice, karte, risanke

Pokemoni so konglomerat, inštitucija, industrija v malem. Z dobrimi dvesto milijoni prodanih izvodov osrednjih iger se uvrščajo na tretje mesto najbolj uspešnih serij, takoj za Maria in Tetris. V ljudska srca in s tem blagajne so se dobro zapisali takoj po lansiranju prvega para, Pokemona Red in Blue za oni prvi, monokromatski game boy. Špil je zakoličil temelje: v pogledu od zgoraj kot novopečen trener vandrati po deželi, z bojevanjem loviti pokemone, jih erpegejsko krepiti in razvijati v nove inačice ter jih uporabljati v boju z novimi 'žepnimi pošastmi', pocket monsterji. Odtihmal se krivulja pretežno le še dviga. A razmaha ni šlo pripisati zgolj videoigri, maveč celotni blitzkriegovski razvojno-prodajni strategiji, ki je brž pristavila risano serijo in namiznico s kartami. Pokemonski anime je še zmerom gledljiv in je lani vstopil že v devetnajsto sezono. Pisane, lahko dojemljive, a precej globoke kvartopirske igre, ki je omogočala zbiranje in izmenjavo lepenkastih podobic, pa se številni spomnimo pod laskavim nazivom 'Magic: The Gathering za otroke'. Učinek te ofenzive na več frontah skušajo zaman ponoviti razni Skylanderji in Sonici.

S tem se odličnost in edinstvenost ne končata. Si vedel, da Pokemon sodi med e-športne naslove, tako kot Counter-Strike in League of Legends? Prvenstva, lige in turnirje v njem prirejajo že od leta 2003; ljudje se množično spopadajo z nabranimi pokemončki in vihtijo kupčke kart. To je osamljen frp na e-športnem seznamu in edini, ki je izrecno namenjen otrokom – mlajši tekmujejo v lastnih razredih.



Ker je izvirni Pokemon Red grafično res na psu, se danes za vrnitev k izviru najbolj splača odigrati oziroma podoživeti njegov rimejk, Fire Red za game boy advance. Je barvit in popravljen.



V igrah Pokemon se vedno znova znajdeš v vlogi mladega trenerja pošastkov. Ta širom dežele jaga zverinice, jih daje v pokežoge in jih požrtvovalno zbira. Nato jih sestavi v veščinsko pisano ekipo in jo izuri za zmagovanje nad posadkami drugih, vedno bolj elitnih trenerjev. Na koncu so štirje ta hudejši.


Čeprav karte Pokemon TCG še niso rekle zadnje besede in se z njim ukvarja lep reženj ljudi, je vse bolj priljubljena internetna inačica. Poženeš jo s Pokemon.com ali jo najdeš v androidni trgovini.


Pokemonska evolucija je del same srčike početja. V tem procesu spakica mutira v novo bitje, ki je samosvoje tako po videzu kot statistikah. Stopnje so štiri: otroška, osnovna, prva in druga.



Ko monstrumčiča najdeš v svetu, ki obsega tako planjave kot notranjosti hiš, ga daš v album (zgoraj). Toda sleherna statistika nalovljenih čudakcev ni na dlani. Njega dni so bile tajne, zdaj imamo net.

Nadalje so skrbniki že spočetka skrbeli za oblikovanje in trebljenje skupnosti. Medtem ko je bila glede tega večina drugih špilov pasivna, so v nakupovalnih središčih in posamičnih trgovinah organizirali srečanja, kjer so se ljubitelji osebno spoznavali in izmenjavali izkušnje ter, jasno, pokemončke. Morebiti je zdajšnja norija ob druženju skozi mobilniški Pokemon GO tako velika tudi zato, ker stari fani podoživljajo tovrstne prijetne trenutke iz mladosti.

Žepošastki gredo!

Mnogi težko razumejo znamenito pokemonsko geslo "Gotta catch 'em all", kajti v polovitev in razvoj prav vseh pošastkov je treba vložiti nepredstavljive količine časa. Že v izbrani verziji, kaj šele vobče, saj seznam obsega krepkih 721 primerkov (bagatelca: vsi v inačici GO so od drugod) in nekateri so res zmikljivi. Drugim pa je jaga k srcu ravno zaradi samih 'pocket monsterjev', kakor so se klicali v japonskem izvirniku, nakar so jih preimenovali za zahodni izid. Ne toliko zaradi strahu pred travmatiziranjem dece in jeznimi starši kot vsled zapletov z blagovno znamko, saj je na trgu že obstajala igračka z 'monster' v imenu. Ob 'pokemone' se ni mogel spotakniti nihče, za povrh pa skrajšanka krasno sede v uho. Mimogrede, pravilen izgovor je "pokémon" s poudarkom na drugem zlogu, vendar ga obrajtajo le otakuji, hipsterji in nerdi.

Fascinantno je, da je med toliko pokemoni tako malo ponavljanja in sličnih oblik. Njihove obrise najprej filigransko primerjajo z obstoječo bazo za kar najmanj prekrivanja. Najbrž je to eden od razlogov, da skopirani tekmeci, kot je Digimon, nikdar niso zares uspeli – niso tako iskreni in pristni. Oboje je temeljna značilnost pokemončkov, ki segajo od neverjetno prisrčnih primerkov z animejsko širokimi učki (mednje spada najznamenitejši rumenjak Pikachu) prek resnobnih pošastkov, kot je zmajeliki Mega Charizard, do čisto rahlo srhljivih monstrumčičev v slogu krste z rokami Cofragigusa. No, vsaj kar se tiče sedemletnika, ki se še trese pri Scooby-Dooju, a tega ne prizna, ker hoče izpasti hraber. Hitro prepoznavnih primerkov je še dosti: mačjeliki Mew, lisičji Evee, balonasti Jigglypuff, nasršeni ptičji Zapdos ... Ni jih malo, ki se izvrstno posojajo plišu, in nekateri jih zbirajo kot obsedeni. Guinnessova knjiga rekordov beleži šestindvajsetletno (za)fiksiranko Liso Courtney, ki je v sedemnajstih letih nabrala šestnajst tisoč kosov pokemonske robe. Pretežno pliškov, a tudi trdih plastičnih figuric, torb, rutic, brisač, skodelic, posteljnine in sploh vsega, kar sodi k vsemedijskim uspešnicam. Dečva je besedici "'em all" v lovskem geslu očitno nadomestila z "everything"!

K izviru po zlato

Ampak osnova ostaja zbiranje pokemončkov v virtualnosti, ki obsega že osem 'generacij' in deset osrednjih naslovov, ti pa imajo še dodelane in dodatne inačice. Že spočetka ti špili izhajajo v dveh komplementarnih verzijah – Red in Green, Black in White, Diamond in Pearl, X in Y. Večina pokemonov je v obeh enaka, toda nekateri so lastni eni ali drugi ediciji. Je to zaslužkarstvo firme Game Freak, ki že spočetka skrbi za franšizo, njene matične firme The Pokemon Company in tretjinskega lastnika Nintenda? Gre za podobno finto kot pri številnih odvrtkih izven 'jedrne serije', *core series*, s katerimi se


Nekateri pri lovu na pokemone oziroma z njimi povezanimi spominki izkažejo zvrhano mero nezdrave obsedenosti. Angležinja Lisa Courtney se je s svojo neznansko zbirko prašnega pliša, za katero potrebuje nezanemarljiv kos bajte, vpisala v Guinnessa. Založnik je takih posebnežev vesel zaradi denarcev in reklame.



Če bi bil pred osemnajstimi leti pameten in bi lepo ohranil izvod mednarodnega Pokemona Red, bi ga danes spravil v promet za kakšnih dvesto evrov.



Osrednji Pokemoni so ročno prenosni, toda sobni sistemi so ugledali številne odvrtke. Med najznamenitejše se uvršča Stadium za nintendo 64, ki se je osredotočal na arensko bojevanje.



Pokken Tournament je nova, letošnja trirazsežna pretepačina, ki so jo pri Bandai Namcu udejanjili samo za wii U. Škoda, da Nintendo ne sprosti zavor in požegna recimo PS4, saj je tekkensko merjenje z moči s pokemončki bojda spektakularno, doumljivo in sploh ne plitko. Po zgledu temeljne serije, torej!

je niz razširil na sobne konzole (Stadium) in mobilnike (Camp, Shuffle) ter v druge žanre, na primer strelskega (Snap) in pretepaškega (Pokken Tournament)? Ali pa je zadaj plemenitejša ideja?
Po odgovor se je dobro zriniti na sam začetek, ki je s prelomnostjo, genialnostjo in zanimivostjo za prav vse generacije igralcev definiral sleherno nadaljevanje. Tam bomo našli odgovor, v čem tiči pokemonska magija. Gremo zato na obisk k Pokemonoma Red in Blue za game boy iz leta 1996 – ter k njunemu avtorju, prisrčnemu samotarju in posebnežu Satoshiju Tajiriju. Ta je ustanovitelj Game Freaka in izvršni producent vseh osrednjih pokemonskih iger, od Red in Blue do Sun in Moon, ki na 3DS prideta novembra.

Hvala Aspergerju!

Kakor toliko drugih oblikovalcev prelomnih iger je Satoshi Tajiri pokemone ustvaril na podlagi intimnih želja, občutij in spominov. Ko je v šestdesetih letih odraščal blizu Tokia, je ves prosti čas namenil vandranju po naravi in zbiranju hroščev. *"Hrošči so me prevzeli. Premikali so se hecno in vsak, ki sem ga našel, je bil po svoje nenavaden. Rad sem izumljal nove načine, kako se dokopati do njih, in nihče od mojih prijateljev jih ni nalovil več."* Obsesija s hrošči in lovom nanje je bila po vsej verjetnosti posledica Aspergerjevega sindroma – to je motnja avtističnega spektra s težavami pri komunikaciji z drugimi in omejeno, ponavljajoče se obnašanje. Vse našteto se zrcali v osamljenem, požrtvovalnem Satoshijevem nabiranju žužkov, ki se je preneslo v njegovo kariero. Programiranja se je naučil tako, da je razdrl in preštudiral konzolo NES, in že pri šestnajstih je izdelal prvo igričko.



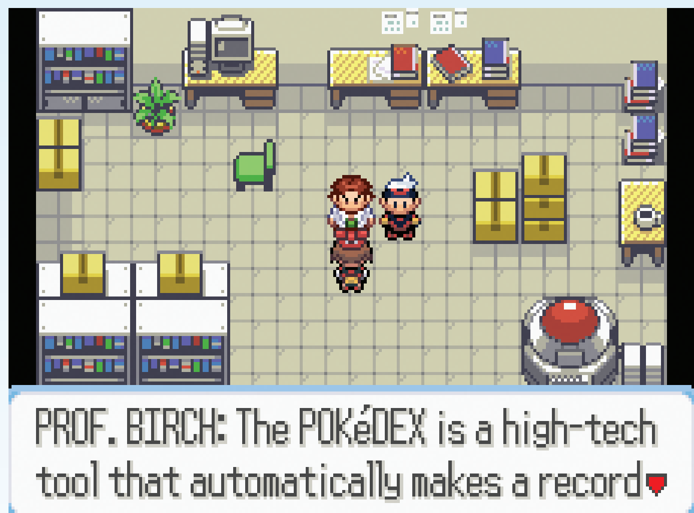
Idejni oče Pokemonov Satoshi Tajiri, ki je še zmerom za krmilom franšize, je 'pocket monsterje' ustvaril na podlagi otroškega zbiranja hroščadi. Od tod izrazit kolekcionarski vidik serije.

Večji projekt, ki bi se sukal okrog lova na živa bitja, je dobil odločilen pospešek, ko je Satoshi leta 1991 v roke dobil game boy. Ta je podpiral večigralstvo med dvema napravama po kablu, toda kjer so po njem vsi nažigali Tetris, so v Tajirijevih mislih po njem potovali pošastki. Zamislil si je, da bi le-ti prehajali iz konzolice v konzolico ter tako dopolnili zbirko v obeh. V firmici Game Freak, ki jo je ustanovil z nekaj prijatelji, je izdelal grobo inačico Pokemonov in jo na blef nesel Nintendu. Kljub vsem pričakovanjem negativnega odgovora, še posebej, ker je bil game boy sredi devetdesetih že nekoliko ostarel, so Nintendovci projekt podprli tako denarno kot z ljudmi. Satoshiju in kolegom je s koristnimi nasveti mentorsko pomagal oče Maria Shigeru Miyamoto. Njegovo mnenje je Tajiri upošteval kot suho zlato in se mu poklonil tako, da je po njem poimenoval tekmeca glavnega junaka Asha (Satoshi, Ash, razumeš?) v igri, ki je vedno korak pred njim.

Sto enainpetdeset zapisanih

Tveganje se je Nintendu izplačalo, saj je igra postala uspešnica takoj po izidu na Japonskem, kjer so dali na plano tri inačice – Pocket Monsters Red, Green in Blue. Prodali so več kot deset milijonov izvodov, štiri več kot prvega Super Maria! Bržda tudi zaradi simpatične zgodbe, v kateri je mladi trener skozi delo, odgovornost, pustolovščino in boje z moč-


Pokedexi v igrah in risankah niso papirni albumi, temveč odličniške elektronske naprave, ki shranjujejo podatke o sto in več beštijicah. Nekateri fani pa so šli tako daleč, da so 'dexe sestavili v resničnosti. S takimle si na pokesrečanjih car!



Pokemonski laboratorij je ključna lokacija osrednjih špilov v seriji. Izvirni se pojavi le v začetnih, nakar ga uničijo, z novim pa upravlja Profesor Oak. Tu med drugim najdeš Pikachuja.



Spletno večigralstvo je prišlo šele leta 2007 z inačicama Diamond in Pearl za DS. Zajemalo je tako bojevanje kot pogovor in izmenjavo pokemončkov na daljavo. Na nek način je bilo to izdajstvo prvotne ideje o fizičnem druženju, toda internet je kot mnogo drugega spremenil tudi Pokemon.



Camp Pokemon je pisana, prijazna in enostavna aplikacija za Android ter iOS, namenjena majhnim otrokom, ki se imajo šele seznaniti s pokemonskim svetom. Zdaj je to funkcijo prevzel GO :).

nejšimi trenerji iz otroka zrastel v moža. Bum se je ponovil 1998., ko so za mednarodni trg pod nazivom Pokemon pripravili dve verziji, Red in Green. Inačici sta vsebovali rahlo drugačna nabora bitjec, vendar to ni bil nefariozen tržniški izmislek. V druženje in izmenjavo usmerjena ideja je bila, da puščavnik nikdar ni mogel poloviti vseh, naj bi se še tako trudil. Vsakdo je moral vreči game boy z link kablom v ruzak, vzeti pot pod noge in najti somišljenike z manjkajočimi nakazicami. Pokemoni so tako že spočetka izkušnja, ki jo deliš s prijatelji. Mnenje javnih občil, da je Pokemon GO naposled prisilil igralce, da so vstali s foteljev, pa dvojno kretensko – pokemone se na tak način vendar zbira že od nekdaj! Niso po naključju vse osnovne igre izšle samo za ročne sisteme, ki jih trogaš okoli.

Celo zgodnje pokemonščine niso bile enostavne igričke z golim zbiranjem skupno 151 cortkanih pošastkov, marveč čisto solidni frpji, ki so za nizkim vstopnim pragom in takojšnjo razumljivostjo tako odraslim kot otrokom skrivali dobršno merico globine. Cilj je bil jasen, toda oddaljen: nabrati zadosti značk v telovadniških bitkah z izurjenimi trenerji ter izzvati elitno četverico. Ko si rajžal po izvorni regiji Kanto, polni rastja kot v Satoshijevem otroštvu, si na pokemone naletaval na vsakem koraku. V naključnih poteznih bitkah na ločenem zaslonu si si jih podrejal, jih lovil v pokežoge in jih uporabljal v obračunih proti močnejšim žepnikom. Ekipa, ki si jo zgradil in okrepil skozi tisoče bitk, ti je prirasla k



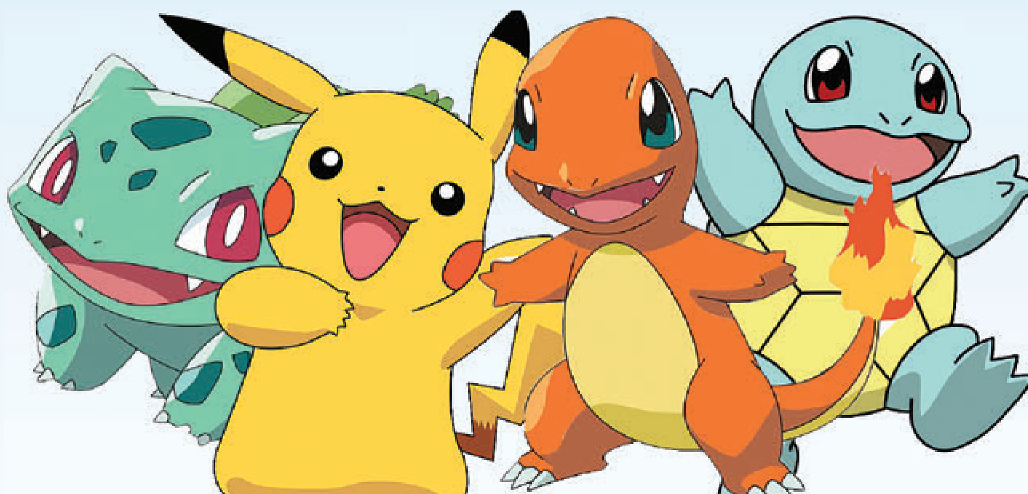
Tole je simbol e-športnega pokemonskega udejstvovanja, ki mu pravijo Play! Pokemon. Obsega ligo z osmimi sezonami, ki trajajo po pet tednov, turnirje in svetovno prvenstvo za najboljše.

srcu in dobro si poznal njene pluse in minuse. Vsak pokemonček je imel določene prednosti in pomanjkljivosti, ki si jih moral upoštevati. Špil je lahko sicer igral vsakdo, navsezadnje je bilo nasilje risankasto in minimalno. Toda za mojstrovanje se je bilo treba spustiti globoko v drobovje sistema kamen – papir – škarje, ki je obsegal šest vrst pošastkov in s tem obilico kombinacij. Da ne omenjam evolviranja žepošastkov, pri katerem se določena vrsta prelevi v močnejšo, na primer Squirtle v Wartortla in naposled v Blastoisa. To potegne za sabo ples lastnosti in statistik ter te iz lovca spremeni v rejca.

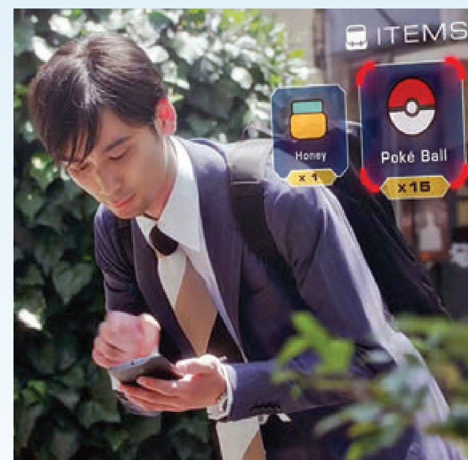
Proti soncu in luni

Leta so prinesla številne nadgradnje in izpostavila prefinjenosti, od skritih individualnih vrednosti (IV), ki so povezane s pol ducata bojnih statistik, do 'vrednosti napora' (EV, effort values), ki odrejajo, kako uspešno bo urjenje. Za ultimativno erpegejsko globino ne gre, toda reči, da so igre Pokemon enostavne, pomeni razgaliti svoje neznanje. Žal pa so skozi nadaljevanja, ki niso prispevala dosti novega, nekoliko razvodenele. Koncept počasnega, domala tlačanskega nabiranja in urjenja monstrumčkov, ki spočetka ni motil in se je skladal z japonsko delovno etiko, je za mnoge (tudi zame) postal cokla. Kljub novim predelom in pokemonom, 3D-grafiki ter internetnemu bojevanju številni odjemalci niso več videli pravega smisla, niti zaznavali začetne energije. Še zlasti v rimejkih, kjer bi morali vnovič početi domala isto. Je pa res, da je mogoče zbrano pošastkovje med nekaterimi inačicami prenašati.

Nemara tudi zaradi terjanega tlačanstva prodaja zadnja leta rahlo upada. Ampak zdaj, ko je mobilniški GO povzročil tak vihar, si lahko obetamo obnovljen interes za orenk verzije in morda več inovacij v njih, od izdatnega medsebojnega križanja spakic prek daljših in globljih bitk z naprednejšimi 'mončki do šampionske trenerske kariere, ko bi te drugi vsevdilj izzivali kot ultimativnega majstra. Nemara celo v mmojski obliki v ohranljivem svetu. Snorlax in Metagross sta nared.



Radostni pokemoni, tudi instantno prepoznavni Pikachu, so se hitro po izidu zamerili verskim fanatikom v ZDA, ki so jih označili za satanistične. Aktualni GO pa so na isti podlagi prepovedali v Iranu. Toda Vatikan jih je odrešil temne sence, rekoč, da promovirajo prijateljstvo in lepa občutja.



Pokemon GO ni del osrednje serije, marveč gre za odvrtek. To se najbolj vidi po bistveno preprostejšem ustroju, pisanem na kožo mobilnim odjemalcem, ki se jim povečini ne da ubadati z globino.



Aggressor se z masnim spektrometrom spravi nad kadaver sosedovega psa, a bi mu bolj koristila maska.

Kako forenziki ugotavljajo čas smrti?

Sceno poznamo s televizijskih zaslonov: mož v beli halji nagravžno čara okoli trupla umorjene osebe in pove čas smrti, kar da alibi glavnemu osumljencu in epizoda je lahko pol ure daljša. Hec na stran, mrliški ogledniki so šolani zdravniki in se pri delu naslanjajo na poznavanje procesov, ki se v človeškem telesu sprožijo ob smrti. Tedaj se pretok krvi ustavi in celice prenehajo s presnovo. Truplo se prične ohlajati in to je ena prvih značilnosti, ki jih preverijo na kraju zločina, če od njega še ni preteklo dosti časa. Čez palec se človeški kadaver prvih šest ur ohlaja za približno stopinjo Celzija na uro, temperaturo okolice pa doseže po slabem dnevu. Oglednik meritev vzame rektalno, da dobi zanesljivejšo vrednost iz središča telesa. Seveda pa nanjo, kot na vse nadaljnje podatke, precej vplivajo razmere v okolju.
Rdeče krvničke se začno pod vplivom težnosti pomikati k nižjim delom trupla, kar ustvari značilne rdečevijolične mrliške lise. Sprva se ob pritisku premikajo, po okoli desetih urah pa se kri dokončno strdi in obstanejo. To lahko botruje podatku, ali je bil kadaver vmes premaknjen v drug položaj. Hkrati pride do bržda najbolj znanega pojava – okorelosti mišic ali rigor mortisa. Nastopi zaradi kopičenja kalcija v mišičnih vlaknih, ker ga telo ne spravlja več iz njih. Gre za začasen pojav, zato mrliči niso za vekomaj trdi kot zmrznjene polenovke. Dve uri po smrti se rigor prične v glavi, v čeljustnih mišicah žvekalkah, in potuje proti nogam. Po ducatu ur so tkiva v najbolj okorelem stanju in tedaj je premikanje okončin zelo oteženo. Po slabih dveh dneh se mišice zaradi propadanja celic toliko razgradijo, da je mrtvak zopet mlahav.
Po dveh dneh truplo pospešeno razpada. V procesu avtolize celice razkrajajo njihovi lastni encimi. Bakterije v prebavilih prično razgrajevati tkivo in izločati pline, kot so metan, dušik in ogljikov dioksid. Zato običajno v trebušnem predelu najprej pride do napihnjenosti, ki se iz dneva v dan bolj širi po vsem kadavru, dokler ni v celoti napihnjen in mehurjast. Barvni odtenki zaradi omenjenih procesov sežejo proti zeleni in takrat je pri prisotnem skrajni čas za masko. Po tednu dni na plano prigrizejo prve ličinke iz jajčec, ki jih nekatere muhe izležejo že nekaj ur po smrti. Nabrani plini in tekočine se sprostijo in kadaver uplahne. V sledeči, tako imenovani aktivni fazi razpadanja, ki se prične po nekaj tednih in lahko traja mesece, ličinke pohrustajo večino mehkih tkiv. Pojavnost različnih tovrstnih organizmov preiskovalcem pove nemalo o času, ki je pretekel od smrti, in morebitnih premikih trupla v druga okolja. V zakopanih truplih, kjer je dostop insektom omejen, pa prihaja do drugačnih procesov. Tam je razgradnja počasnejša in se denimo maščobe ob stiku z vlago spreminjajo v mrliški vosek, ki dodatno varuje pred razpadanjem. Zato so trupla v grobovih manj razkrojena kot ona na prostem, kjer po dobrem letu ostane le še okostje.



Prašičji kadaver v aktivni fazi razpada, z gomazečimi črvički. Ostanki se usedejo tudi v okoliško prst, iz katere preiskovalci takisto pobirajo vzorce.

Kako znanstveniki doženejo starost pradavnih okostij in fosilov?

Ko trupelca nič več ne gloda in je v grobu ždelo že stoletja, se je treba za določanje njegove starosti (ali strokovno: datiranje) zateči k drugačnim metodam. Obstaja jih cela množica, a vse imajo pravzaprav isto splošno osnovo: sledijo napredovanju naravnih, običajno fizikalnih procesov, ki so potekali bodisi v kosteh bodisi v njihovi okolici. Iz poznavanja njihovih zakonitosti lahko z meritvijo ugotovimo, na kateri stopnji procesa je najdeni primerek in s tem, kako star je. Kajpak zopet s pridržkom, da na tovrstno dinamiko močno vplivajo lokalne razmere najdišča, zaradi česar bistri možje v doktorskih disertacijah stalno razdirajo težke debate o natančnosti vseh teh metod. Sleherna meritev pa ima poleg navedeno še možno napako.
Lep primer je aminokislinsko datiranje, ki kuka v značilnosti molekularne zgradbe aminokislin. Te sestavljajo beljakovine v živih bitjih in imajo vse razen glicina dve možni, zrcalni orientaciji molekule, L in D. To pomeni, da so v eni obliki kosi molekule drugače zasukani kot v drugi. Dokler so organizmi živi, imajo aminokisline orientacijo L, po smrti pa jo spontano spreminjajo, dokler po nekem času ne pride do enakomernega ravnotežja med obema oblikama. Ravno to razmerje je moč ugotoviti z dokaj zapletenimi kemičnimi ter fizikalnimi postopki – tudi v zelo starih najdbah. Aminokislinsko datiranje zato uporabljajo tako pri nekaj let starih kosteh kot pri poltretji milijon let starih mineraliziranih deblih. Kot druge metode ga je treba za najboljšo natančnost skalibrirati s katerim drugim načinom. Za obdobja do nekaj tisoč let najraje uporabljajo dendrokronologijo – poznano ugotavljanje starosti dreves iz števila krogov (branik) v prerezu njihovega debla. Vsako pretečeno leto v les doda značilen krog po obodu debla, ker les skozi posamezne letne čase raste drugače, kar se odrazi na barvi. Tako je moč iz dobro ohranjenega debla razbrati marsikaj, saj so letnice običajno jasno vidne.



Ogljikovo datiranje je osvetlilo denimo izvor skrivnostne mumije otroka iz muzeja v St. Louisu. S starostjo dva tisoč let je za egipčansko zelo mlada.

Najbolj znana metoda datiranja starejših bioloških ostankov je tista z ogljikom C14. Element ogljik je v naravi prisoten v treh izotopih: najbolj razširjenem C12, C13 in radioaktivnem C14. Slednji ima razpolovno dobo 5730 let, kar je malo, vendar nenehno nastaja v Zemljini stratosferi ob bombardiranju kozmičnih žarkov iz vesolja. Zato se skozi ogljikov dioksid odlaga v vseh živih organizmih, dokler ti ne premінejo in jih ne vzame zemlja. Takrat se delež C14 v primerjavi s C12 zaradi razpadanja zmanjšuje. Če doženemo to razmerje, imamo na dlani starost kosti. Za ugotavljanje vsebnosti izotopov v snoveh uporabljajo masne spektrometre različnih vrst. Večini je skupno to, da je treba za meritev delec vzorca nepovratno uničiti. Ogljikova metoda ima zaradi majhne razpolovne dobe elementa razmeroma majhen interval uporabnosti: od nekaj deset do sedemdeset tisoč let. To sicer luštno pokrije znaten del človeške (pra)zgodovine, pri še zgodnejših obdobjih pa je treba poseči po drugih elementih. Na primer kalij-argonovi metodi. Radioaktivni izotop kalija K40 razpada v argon Ar40 in ima razpolovni čas 1,3 milijarde let, zato je moč z njim raziskovati kamnine celo iz najstarejših dob modrega planeta. Da dobimo starost fosilov in podobnih prazgodovinskih najdb, je treba pregledati tako vzorec kot okoliške kamnine.

Igrice zasvajajo!

Tako pravi še ena raziskava, ki je glede zlajnane poante pretežno sama sebi namen. Vendar je ta malo drugačna od tistih, o katerih običajno poročamo iz tujine, saj je domača. Izvedel jo je Nacionalni inštitut za javno zdravje in iz vprašalnikov, razdeljenih slovenskim osmošolcem, prišel do ugotovitev, da jih je v zadnjem letu 82 % igralo računalniške igre, 2,5 odstotka pa jih je z njimi zasvojenih. Drek je takoj zadel ventilator, a iz napačnih razlogov.

Naša javna občila so podatek obesila na veliki zvon, seveda z negativno konotacijo, saj je treba služiti in novice se ne klikajo same. 24ur.com je v svoji stari clickbaiterski navadi poročal o *"KAR 2,5 % zasvojenih med osmošolci,"* dočim je nacionalkin portal podatke opremil z nadnaslovom *"Zasvojenci z računalniškimi igrami začnejo že pri petih letih."* Še bolj debilni so bili na Radiu 1, kjer so iz tega izpeljali, da se je *"zadnje tedne tudi v Sloveniji močno prijela igra iskanja Pokemonov, ki je sicer resda zvabila ljudi ven na zrak in niso več zaprti med štiri stene, a kljub vsemu gre v principu še vedno za igrico, ki ima lahko negativne posledice na mentalni razvoj mladostnikov."* Tisti, ki imamo radi videoigre, smo namreč antisocialni vepri, ki redkokdaj zaidemo iz svojih brlogov, na soncu se pa kar stopimo. Taki kliševi iz leta 1989 povedo več o tistih, ki jih pišejo, kot o ciljih bodic. Skratka, mediji so zgolj kopirali skrajšano besedilo s strani Nacionalnega inštituta, nihče pa ni preveril same raziskave, oddaljene en sam klik na NIZJ.si. Če bi jo, bi ugotovili, da izsledki še zdaleč niso tako katastrofični in da je raziskava na več točkah problematična.

Najprej številke. Na podlagi 1071 izprašanih učencev osmih razredov v povprečni starosti 13,5 let in približno enako razdeljenih po spolu raziskava ugotovi, da jih je 82 % v zadnjem letu igralo računalniške igre. Povprečno so s tem početjem začeli v starosti 7,4 let, med delovnim tednom se z njimi ukvarjajo 1,7 ur, ob vikendih pa 2,5 ur. Dva in pol odstotka osmošolcev (pogosteje gre za fante) je z igrami zasvojenih: ti so začeli pri 5,5 letih, med tednom igrajo 5,4 ure in ob koncih tedna 6,9 ur. "Zaradi resnih posledic, ki jih pretirano igranje računalniških iger ima na zdravje mladostnikov, je treba tej temi posvetiti več pozornosti," dobronamerno sklene NIJZ.

S tem se absolutno strinjam, gotovo bolj kot večina komentatorjev na portalih, ki so praktično tulili v en sam rog, tistega z napisom "Meni ni nič škodilo, torej nikomur ne." Pretiravanje s špili je sicer boljše od pretiravanja z rujno kapljico, še zmerom pa ni ravno zdravo. Vendar je bilo v medijih daleč premalo pojasnjeno tisto, kar da Inštitut sam od sebe jasno vedeti. In sicer, da gre šele za eno začetnih raziskav kaprice, ki je Ameriško psihiatrično združenje ne označuje za motnjo, temveč za tveganost, ki si zasluži globlji vpogled. Zasvojenost z igrami torej ni psihiatrična kategorija oziroma motnja, marveč kandidatka zanjo, in da bomo kaj vedeli z gotovostjo, bo treba še veliko brskati. Kriterijev, kako so zasvojenost zakoličili, je naspoh kup, od nadaljevanja z igranjem kljub zavedanju psiholoških težav do izgube službe. Da se človek kvalificira za zasvojenca, jih mora izpolnjevati vsaj pet, in sicer po lastni oceni. Ne bi rekel, da je to verodostojno.

Tudi drugod je vprašalnik vprašljiv: med 1071 izprašanimi na primer najde 852 'gamerjev' na podlagi odgovora na vprašanje, *ali* so igrali kakršnekoli igre v zadnjih dvanajstih mesecih, in ne na vprašanje, *koliko* so jih igrali. Gamer je torej vsakdo, ki je za dve minuti preizkusil Candy Crush Sago, in tak je enak norcu na Overwatch, ki ždi pred ekranom ves božji dan. Itak ni pomembno, kaj se igra, samo da se. Farmville je potemtakem enak Dark Souls. Okej. Dalje: pojem Internet Gaming Disorder, ki ga raziskujejo, uradno pokriva tako online kot offline igranje (?!). Čemu ni potem enostavno Gaming Disorder? Naši so ga za nameček poslovenili kar v "igranje računalniških iger," kot da je računalniška igra nadpomenka, ki obsega mobilne in konzolne igre. Če bi se jim ljubilo poklicati nas ali pobrskati po člankih, bi jim obelodanili, da je antonim videoigra.

Raziskava na kraju sama opozori na marsikatero luknjo in zanimivost. Da izidov ni moč posploševati na širšo populacijo, da so odgovori subjektivni – in da je razširjenost zasvojenosti v vzorcu po mnenju samih preiskovalcev nizka. 2,5 % za splošni vzorec in 3,1 % za 'gamerje' nas s kakimi petindvajsetimi osebami uvršča v evropsko povprečje. Tudi sam bi rekel, da take cifre, četudi držijo, niso nič strašnega. Pravzaprav se mi zdijo vrednosti nizke, saj po mojem vsaj sedem ur ob vikendih špile nažiga nekaj sto, ne nekaj deset osmošolcev. Ali pa se motim in v ospredju dejansko niso več špili, marveč njegovo gledanje na YouTubu in Twitchu ob spremljavi komentarjev 'variabilne kakovosti'? Če sodim po svojem skorajda osmošolcu, se je tak premik v lagodje že zgodil. In zdi se mi hujši od zasvojenosti z igranjem ...

Sneti



NIJZ je naredil simpatično infografiko, na katero so umestili aktualne pokemone. Žal so mediji analizo interpretirali čudno.



Na najnovejši inačici Unrealovega pogona zgrajeni Nevarni golf v ospredje postavlja edinole čimbolj učinkovito destrukcijo okoliša. Náte, čaše!

Dangerous Golf

Rad imam fizični golf in njegove resne simulacije, toda posebno mesto v mojem srcu imajo njegove odbite izpeljanke. Denimo prastari Zany Golf, ki je minigolf preselil na izmišljijske zelenice s hamburgerji in fliperji. Ter aktualni Dangerous Golf, ki se trudi biti spektakularno nasproten od standardnega pošiljanja žogic v luknje – temelji namreč na instantnem zadovoljstvu pri razdiranju okoliša. Manj PGA Tour in bolj Happy Gilmore, torej.

Wrecking ball

Žogica za golf dobi destruktivne lastnosti in se znajde v ozko odmerjenih prostorih z veliko uničljive robe. Nastane antiteza 'najdražjega načina, kako iti na sprehod' in sprostitve po napornem dnevu, kjer je treba izvesti čimbolj učinkovito in spektakularno demoliranje. Golfista ni, tako da predimenzionirano žogo gledaš od zadaj. Ko se po začetnem udarcu umiri, sprožiš časovno omejeno in nekoliko upočasnjeno stanje, v katerem jo obdajo plameni, ti pa jo vodiš na lastno pest. Po možnosti tako, da v prodajalni stori genocid nad konzervami, na bencinski črpalki povzroči eksplozijo ročk, v elitni obedovalnici pa zdrobi klavir in pladnje s šampanjcem. Sledi potopitev ognjene okrogline v luknjo z zastavico, ki za dobro mero zogleni. Domiselno in zlasti privlačno za tiste, ki bodo v štimungi prepoznali znamenito arkadno dirkačino Burnout. Nič čudnega, kajti del avtorjev v indiejanski gručici Three Field Entertainment je isti.

Ker jabolko ne pade daleč od drevesa, sploh ne na urejenih golfiščih, te v tutorialu pričaka žebranje Burnoutovega didžeja. Z uspehi pa nabiraš kolajne in odpiraš nove stopnje v štirih državah – Franciji, Avstraliji, ZDA in Angliji. Pri tem ne gre za venomer sveža okolja, temveč za nove naloge, postavljene na obstoječa prizorišča. V eni varianti je treba na javnem sekretu zdrobiti vse pisoarje, naslednjič pa zapored pošicati sleherno od ducata lukenj. V kuhinji zdaj kot tarče rabijo hamburgerji, naslednjič se zastava skriva za zadrlesknjenimi durmi, v tretje je na mizi čokoladna torta, ki se je ne smeš dotakniti, in v četrto so v pečicah nameščene teleportirnice, ki žogico izvržejo na drugem koncu. Odprejo se takisto novi nadzorni prijemi, kot sta laserski namerilnik in instanten odvrg smrtonosne okrogline na tla. Škoda le, da nanjo ne moreš povezniti Miley Cyrus.

John Woo, where are you?

Naprednosti sčasoma vsekakor potrebuješ, če nisi zadovoljen s samimi bronastimi odličji. Če si, je moč skozi nelinearno kampanjo, kjer imaš praviloma istočasno odprtih več stopenj, priti v kakih dveh urah. Toda smisel igranja je v doseganju zmerom večje količine točk, pri čemer pride do izraza bistra oblikovanost prizorišč ter nalog. Ni problem doseči minimuma, problem je biti zadosti spreten in zagnan, da nadmudriš točkovalni sistem in zavladaš spletni lestvici. Kdor je vešč, zna žogico z odskakovanjem in odbijanjem privesti na visoke police, odpreti duri, najti skrite prostore in izvesti številne komplicirane odboje. Dlje kot pririneš in več točk kot želiš dobiti, bolj hraber in precizen moraš biti, saj luknje niso več na dosegu roke in začetna avtomatika ponikne.

Je pa res, da ob dolgotrajnejšem igranju izgine del začetne privlačnosti. Na prvi otip je Dangerous Golf izredno fin, ko flipersko odbijanje botruje podrobnemu razpadu številnih objektov. Naj bodo to knjižne omare, da bukle frčijo vsepovprek in lesene police pokajo, v piramido zložene plastenke, ki vzbuhnejo kakor gejzir, ali vozički s tetrapaki mleka. Manjkajo samo prhutajoči golobi. Toda sčasoma občutiš, da temačna in ozko odmerjena prizorišča niso prav raznolika ter privlačna. Mrtva ter statična so in nikdar nimaš občutka, da si se znašel na živem, dihajočem območju. Pri naprednejšem udejstvovanju pa nažira butasta kamera, ki pri sukanju redno zakriva žogo ali z njo napolni ves ekran. Sicer je v tej nepredvidljivosti nek čar, toda ko skušaš preseči rekord, očaran nisi.

PDA, Professional Destruction Tour

Napakam navzlic ima Dangerous Golf za svojih 20 evrov ponuditi kar dosti. Ne le v samotarstvu, saj vsebuje opravljanje kampanje v dvoje pred enim zaslonom, lokalni tekmovalni multiplayer za štiri z nastavljivimi pogoji in internetno povezovanje, dasi je slednje neobljudeno, ker vsi igrajo Overwatch. S sosledjem kratkih, odrezanih nivojev ni namenjen daljšim seansam, je pa tolikanj bolj primeren za zaganjanje, ko imaš pet minut časa ali si preutrujen za kaj bolj napornega. Ja, v golfu je dosti sprostitvenega, četudi je žogica ovita v plamene.

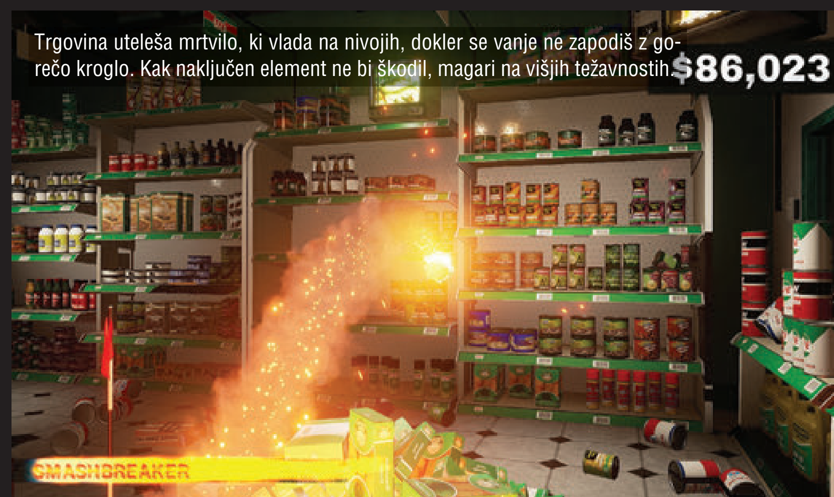
Sneti se na golfišče poda s fajercajhom v roki in dinamitom v riti. Potem to dvoje skombinira.

72 uničevalski, burnoutovski golf ✔ večplastnost doseganja točk ✔ temačna, neraznolika prizorišča ✖ grozna kamera ✖

Three Fields za PC, PS4 in XBO



Ostro oko bo opazilo Burnoutu slično črto na spodnjem robu. To je gorivo za plamenečo žogo, ki pojema, zato je treba pisoarje razkantati pronto.

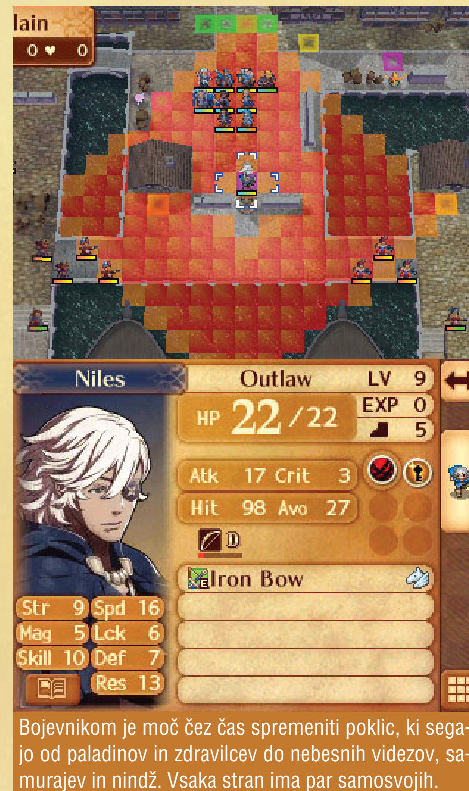


Trgovina uteleša mrtvilo, ki vlada na nivojih, dokler se vanje ne zapodiš z gorečo kroglo. Kak naključen element ne bi škodil, magari na višjih težavnostih.





Enote po kvadratkih premikaš iz nagnjene ptičje perspektive (zgoraj levo). Bojno obračunajo v animiranem spopadu, kar lahko izklopiš. Ne manjka tudi debat na bojnem polju, ocenjeni izid spopada pa si lahko ogledaš vnaprej.



Bojevnikom je moč čez čas spremeniti poklic, ki segajo od paladinov in zdravilcev do nebesnih videzov, samurajev in nindž. Vsaka stran ima par samosvojih.

Fire Emblem Fates

Očansko stara je potezna strateška serija Fire Emblem z venomer srednjeveško fantazijsko tematiko. Začela se je leta 1990 na NESu in doslej na Nintendovih sobnih in ročnih sistemih dosegla cifro dvanajst, ne upoštevaje odvrtke. In kakor je za take starodavnosti značilno, je tradicija tako njena moč kot Ahilova peta.

Težke odločitve

Zgodba je od nekdaj važen del Ognjenih simbolov in tale nova je najobsežnejša doslej. Spremljamo hrabro dečvo Corrin, ki odrašča v kraljestvu Nohr, a je v resnici potomka vladarske familije iz sosednje dežele Hoshido. Na polnoletnost se mora odločiti, ob kom bo nadaljevala – krušnih ali pravih starših, znanih ali neznanih bratih, sestrah, prijateljih. V vsakem primeru jo bo pot vodila skozi mnoge okoliške kraje, od samotnih vasi in gorskih previsov do tempija ter mesta. Sodelovala bo v številnih bitkah in nebroju debat v obliki tekstovnih oblačkov ter statičnih slik. Le nekaj je animejskih vmesnih animacij, ki razveselijo s slogom, glasbo in petjem.

Vse v zvezi s štorijo je sicer moč preskočiti in nikomur ne zamerim, če se bo občasno zatekel k temu. Besedila je ogromno, a nemalokrat se zdi, da fabula stopica na mestu. Bolj kot njen razvoj in poanta avtorje namreč zanimajo odnosi med številnimi liki. Ti niso le brezimne enote za na bojno polje, temveč imajo imena, obraze, lastnosti, orožja, veščine ... So tvoji kolegi, sčasoma celo prijatelji, in žal ti je njihove pogibeli, če igraš z vključeno stalno smrtjo. Tedaj v emblemovski tradiciji izginejo za vekomaj, po čemer je serija znana. Saj veš – L + R + start = reset!

Ni pa v skladu z zakoličenimi smernicami to, da špil na krovni ravni vpelje razcep na dvoje samosvojih polovic, nakar se dotični s tretjim kosom združita v zajetno celoto. Corrin namreč dokaj zgodaj izbere, po kateri poti bo nadaljevala. Poveže se lahko z dobričinami ali zavojevalci in tako zakoliči nadaljnjo pot ter pripoved. Vendar se to ne zgodi v okviru iste igre, temveč moraš imeti pravo verzijo. To sta Birthright, kjer se punca postavi na stran Hoshida, ali Conquest, kjer ostane v Nohru. Alternativni način je spletni nakup DLCja z eno ali drugo polovico ali tretjo platjo, Revelation. V njej se ne odločiš ne za Hoshido ne za Nohr, dobiš pa dodaten vpogled v oboje.

Nisem tega že igral?

Svetlejši Birthright in temnejši Conquest, ki ima vsekakor odraslejšo in manj limonadasto štorijo, prinašata vsak svoje vzdušje in poanto ter lepo prepletata osebe, ki jih zdaj srečaš kot prijatelje in nato kot sovražnike oziroma nevtralce. Odnosi med njimi so bogati in raznoliki v slogu Biowarovih frpjev – da, možne so istospolne zveze :). To se v igranje prenaša tako, da liki, ki so se povezali s pogovori in flirtanjem, v bitkah bolje sodelujejo. Je pa res, da je treba vložiti obilico časa v branje nemalokrat razvlečenega in banalnega čveka.

Toda za razliko od te 'avantgarde' je Fates na bojnem polju klasičen, drugače uravnotežen Fire Emblem. Inačica Birthright celo na višjih težavnostih in s permadeathom vsebuje dokaj lagodne spopade, skozi katere se je moč prebiti z generalsko spretnostjo ali tlako. Poznavalcem serije in trdojedrnežem namenjeni Conquest pa zaničuje grind in krepko poviša zahtevnost, kar je najlepše vidno v bitkah, ki jih izkusiš z ene in druge strani. To je kul, tako kot nemalo orožij (ki se tokrat ne kvarijo), poklicev in interakcij med njimi. Novost je ločen grad, ki ga sproti polniš z zgradbami, v njem krepiš osebe in igraš miniigre. A kakor mnogo drugega je utrdba fasada brez prave igralne in taktične vrednosti. Enote v vmesnih debatah ne pridobijo tolikšnih sodelovalnih bonusov, da bi z njimi splačalo truditi, in vpliv terena je majhen, vključno s sprožilniki, ki povzročijo, da neko področje postane nevarno ali zdravilno.

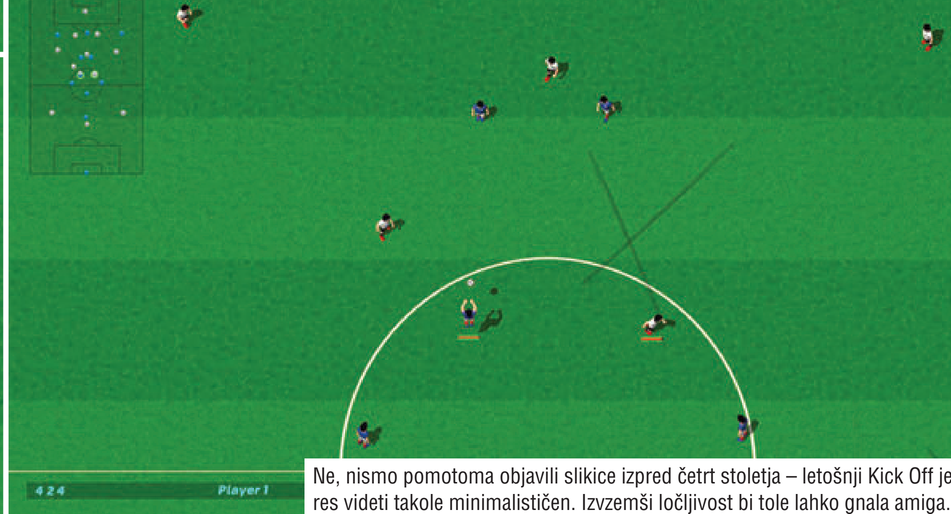
Izven teh svežih prijemov, ki to niti niso, Fates ponavlja gradnike, ki mnogo bolj pripadajo preteklosti kot sedanjosti. Od enostavnega sistema papir – kamen – škarje za vplive orožij in klas prek zastarelega premikanja vsake enote posebej do nadvse rudimentarne umetne pameti. Bolje je v spletnem večigralstvu, ki pa se odvija na borih petih zemljevidih in za en sam obračun terja celo večnost. Nekaj misij v kampanji izstopa, lasti v Conquestu, toda na drugi strani vage je kup rutinskih, ki jih preigraš napol miže. Ure so se mi zato dostikrat vlekle.

Utrujeno znamenje

Razdeljenost zgodbe na več pogledov je dobrodošla in taktična raznolikost spodobna. Vendar taka zasnova precej zviša ceno, kajti dodatni epizodi staneta po krepkih 20 evrov. Kompleten paket tako stane 80 apoenov, kar je preveč. Za nameček Nintendo pridobitniško trži kup malih DLC-kart in izzivov, ki povečini niso vredni dveh evrov, kolikor hočejo za slehernega. Škoda, kajti z več igralne inovacije in manj grde monetizacije bi lahko Fire Emblem končno postal relevanten za strategije in igre na splošno, ne da se predvsem udinja ljubiteljem in drsi v povprečje.

67 *Sneti pridrsa v Usode, ki mu ne zavdajo z žlehtnobo, temveč z lenobo.*

Nintendo za 3DS



Ne, nismo pomotoma objavili slikice izpred četrt stoletja – letošnji Kick Off je res videti takole minimalističen. Izvzemši ločljivost bi tole lahko gnala amiga.

Kick Off Revival

Kdor meni, da je starodavni arkadni fuzbal Kick Off mrtev kot Eusebio in Cruyff, se moti. Serija, ki se je začela koncem osemdesetih, je višek dosegla z nadaljevanjem za amigo, ki ima kljub vladavini Fife ter Pro Eva še vedno pristaše. Tako aktivne, da so pripravljeni sesti na letalo in oditi na pravcato svetovno prvenstvo. Lani pozimi so ga organizirali v Dublinu in čeprav je bilo vse skupaj videti bolj ubogo, je že sam obstoj tovrstne kompeticije dokazilo kakovosti šestindvajset let starega špila. S tega stališča je logično, da je oživljen Začetni udarec v režiji prvotnega avtorja Dina Dinija pravzaprav Kick Off 2 za Sonyjevi napravi nove generacije. Nič manj – a žal tudi nič več.

V čase van Bastna

Po bleščavi, licenčnosti, trirazsežnosti, modusni napihanosti, kompleksnosti in polnocenovnosti novodobnih fuzbalščin je Revival pretresljivo reven. Deležen si asketskega seznama možnosti, tako oropanega širine in globine kakor proračun povprečnega slovenskega nogometnega kluba: zelo osnovna vadba, tekma za enega igralca proti konzoli ali za med sabo za dva, pokalno tekmovanje s šestimi skupinami in enostavno spletno srečanje. Klubov ni, na razpolago so samo državne reprezentance z izmišljenimi igralci (imena so humorno predrugačena), pri katerih lahko pozabiš tako na himne kot na vsakršno podobnost digitalnih možicljev s pravimi. Edina in nespremenljiva kamera namreč zelenico motri daleč od zgoraj, tako da so stričkí drobni in jih gledaš malodane naravnost v bundesliga frizure.

Starim sabljam je vse to odveč razlagati, ampak kdor se je v igralstvo priklopil sredi devetdesetih ali kasneje, je takega pristopa nenevajen. Kako mora tak v Revivalu zazijati, ko poprime za joypad! Dotični namreč oponaša starinsko igralno palico, kakršne so vladale v eri spectruma in atarija ST, saj igra prepozna le osem smeri in samoten akcijski gumb. Nič torej dvojnih podaj, menjavanja med nogometaši brez žoge, žongliranja in podobnih elementov, ki so jih fuzbalske igre skozi leta nagrmadile v želji po realizmu. Manjkajo celo sodnik na trati, prepovedan položaj ter kartoni, da ne omenjam trenerskih in menedžerskih sestavin, odštevši odrejanje formacije. Kick Off se za evolucijo ne zmeni, temveč hoče na eni strani ugoditi tistim, ki pogrešajo stare čase, in na drugi onim, ki se jim zdijo novi zakomplicirani. Ter, si upam trditi, egu italijanskega Angleža Dina Dinija, za katerega je življenjsko oponašanje žogobrca brez zveze, saj bo po njegovem videoigra zmerom le približek pravi stvari.

Flowchart -> KO

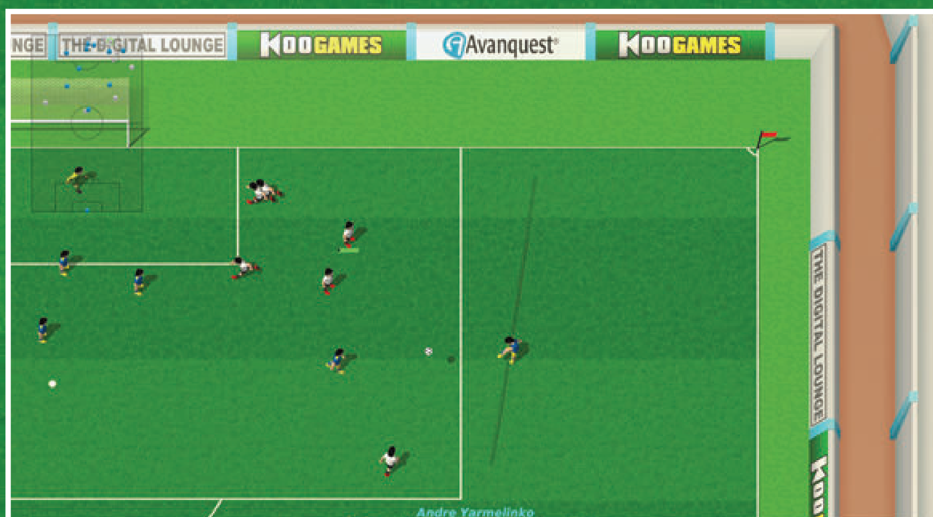
Nič čudnega ni, da je tale na prvi otip uborna arkadica, v kateri z istim knofom tako streljaš kot podajaš in skušaš žogo odvzeti s topovskimi, večmetrskimi drsečimi šharti, naletela na slab odziv. Večino skupnosti pač tvorijo ljudje, vajeni Fife, in ne častilci četrt stoletja starih sistemov. In res sta Revivalova oskubljenost ter staromodnost spočetka neugodni. Ampak medtem ko se Fifa in PES na vse kriplje trudita, da bi te poučila o svojih naprednostih, si jih Kick Off močno tišči k prsim. Ne misli, da boš kaj izvedel iz kriptične vadbe ali, če smo že retro, iz priročnika. Znajti se moraš sam ali slediti Dinijevim spletnim diagramom, na katerih jajčeglavec v slogu 'flowchart Kena' razlaga situacije – kako preigravati in podati, kdaj užgati na gol ...

Predvsem pa veliko vaditi. Hitrost odvijanja je namreč fliperaško turbaška, možiclji se gibljejo odsekano in trzajoče ter so se sposobni brez trohice inercije v trenutku zasukati za sto osemdeset stopinj, žoga pa se ne lepi na noge. To pomeni, da so tekme polne nepredvidenih in nepredvidljivih situacij, ko okroglo usnje sfrči v tri krasne, igralčki pa se pobesnelo mečejo za njim, kot bi leteli čez kukavičje gnezdo. Če hočeš biti količkaj učinkovit, moraš ponotranjiti poseben ritem ter sosledja pritiskov smeri in gumba, saj le droben razkorak med njima sproži drugačno dejanje.

Dino-zaver

Iz tovrstnih detajlov, ki jih ne manjka, izvira precejšnja globina in zanimivost na ravni Kick Offa 2, ki pa ju žal ni mogoče izkusiti v enoigralstvu, saj je umetna pamet slaba. Toda če imaš prijateljčka za lokalni multi ali se greš udejstvovat na linijo, kolikor težko je že tam najti nasprotnika, Revival pokaže, da za fasado razpadajoče Maracane skriva dosti zanimivega. In da kljub skoparjenju z udejstvovalnimi načini ter ceni 10 evrov ni odvrgljiva mobilna igrica. Je pa seveda res, da je imela celo dvojka pred toliko leti več elementov, med drugim statistike igralcev in blatno igrišče, in da so špil izdali prehitro zaradi evropskega prvenstva, zdaj pa ga počasi krpajo. Ter da je prestol arkadnih fuzbalščin vmes zasedel odlični Rocket League, ki z le malo daljšim seznamom ukazov doseže opazno več.

65 *Sneti je v RL tako vajen izgubljati žogo, da se v KOR počuti kot doma.*
The Digital Lounge za PS4 in vito



Dosti časa in truda je treba vložiti, da se navadiš trzanja igralčkov, raketnih skokov z glavo in fines pri strelih ter podajah. Za večino nesmiselno, toda ne za vse!





Mighty No. 9

Androidni pobič Mega Man je kljub veliki priljubljenosti v ZDA in domači Japonski (tam je znan kot Rockman) pri nas eksot. Celo za stare igralce, od katerih ga ni kaj dosti spoznalo na NESu in SNESu, kaj šele za novejše rodove, pri katerih so z boka gledane poskakovalne arkade tako ali tako v nemilosti. Toda Mega Manovemu očaku Keiji Inafuneju se fučka za podalpsko mnenje in cilja na zaresne trge. Fantu je priskrbel svežo odpravo, ki ne sili v tri razsežnosti, marveč ostaja v objemu stranskega risa. Le ena težava oziroma sprememba glede na včerajšnjik je: ker ima pravice do originalnega naziva založnik Capcom, je moral Inafune svojega novega herojčka oklicati drugače. Namesto Mega Mana je tako nastal 'spiritualni naslednik' Mighty No. 9, medtem ko androidovo skrivno ime ni več Rock, temveč Beck.

Z dešifriranjem teh povezav ne bi imel težav niti šimpanz, obljube o tem, da bo igra združila stare kvalitete z novimi prijemi, pa so se čule fantastično. Tako je Inafunejevo podjetje s Kickstarterjem hitro zbralo tri in pol milijona evrov. Ob ustvarjalčevem slavnem imenu in prihodu igre na večino relevantnih sistemov so se tako tisoči nadejali, da bo nastalo nekaj posebnega. Ali up je jalov bil.

Primem te za roko ...

Zgodba je kljub dialogom v stripovskih oblačkih borna; svet ogrožajo razkurjeni roboti, med njimi osem šefovskih naprav, in treba jih je zauzdati. V osmero stopenj se je moč kakor v Mega Manih odpraviti v poljubnem vrstnem redu, junaček pa razen skakanja ter streljanja znova poseduje veščino vsrkavanja energije iz poražencev. S tem se transformira v nove oblike – ognjeno, ledeno, električno, seizmično ... Vendar je glede na Rocka opremljen z novostjo, šviganjem. Z njim se je moč ogibati nevarnostim in razmontirati več zaporednih sovragov, s čimer si okrepiš napad, hitrost ali energijo. Nekoliko sonicovski dash hkrati omogoča pospešeno nabiranje točk v kombinacijah, tako da vedno oprezaš za skupinami sitnob, ki bi jih lahko grupno uničil.

A navdušenje, ki spremlja te dobrodošlosti, ne traja. Privzemanje alternativnih oblik je kul in nelinearna svoboda pohvalna, vendar je oboje bistveno manj izkoriščeno kot v Mega Manih. Tam je velik del užitka in izziva pomenilo ugotavljanje, katera absorbirana sposobnost ti bo koristila na kateri stopnji. V Mightyju pa ti špil vnaprej pove, kaj kje potrebuješ, s čimer te oropa občutka raziskovanja. Nove sposobnosti so le redko bolj uporabne kot osnovni blaster, ob čemer ne pričakuj, da boš sproti eksperimentiral, kajti sposobnost njihovega opremljanja dobiš šele, ko porazіš vse šefe. Nerazumljivo.

... nakar ti jo odtrgam

Nivoji so bili v številnih Mega Manih mojstrsko raznoliki, vsak je imel lastno tematiko in vibracijo. Mighty pa je dolg niz turobnih, generičnih kovinskih hodnikov, fabrik ter mestnih kulis z grdimi teksturami in brez pomnjenja vrednih detajlov. Duhamornost poudarja nizko število različnih sovražnikov, ki se preveč ponavljajo tako po oblikah kot vzorcih. Sicer je fino gledati oživljene kante ter risankaste bagre in dizajn nasprotničkov je hvalevreden. A ko jih nespremenjene srečaš v trideseto, jih imaš poln kufer, saj jim manjka kameradov. Ob tem te igra nemalokrat sili v vračanje na že obdelana področja, ki si jih bil sit že prvič.

Pravi razlog, da je Mighty No. 9 tako razočaranje, tiči v nezloščeni platformsko-bojni akciji. Na ducate je situacij, v katerih sem bil ob življenje zaradi ohlapnega skoka oziroma čudno oblikovanega nevarnega območja (hitboxa) sovražnika ali njegovega napada. To je najbolj očitno pri šefih v slogu helikopterske tečnobe in velikega psa, ki radi izvajajo smrtonosne gibe. Ne manjka niti rušenj tal in padcev skal, ki te takisto na mestu ubijejo. To ne bi bila velika težava, če ne bi bilo življenj tako malo in če se ne bi bil primoran preseliti na začetek celotnega nivoja, ko poidejo.

Bolj devet kot devetdeset

Mightyja sem težko pričakoval in mu dal kup priložnosti, da bi me očaral, vendar se mi je namesto tega svinjsko zameril. Ni problem v visoki težavnosti, marveč v smrtih zaradi poceni napadov in nepreciznosti. Mar bi avtorji zamude izkoristili za piljenje in naknadne zaplate, ne za guncanje afen in brezizrazno spletno (samo spletno!) sodelovalno večigralstvo, kjer se dvoje ljudi loteva istega nivoja brez vsakršne interakcije. Ne rečem, določene stopnje so v redu in domišljijske, na primer plezanje po stolpu med pihanjem vetra. Toda na splošno je No. 9 tečen, zoprn in slovitih predhodnikov nevreden.

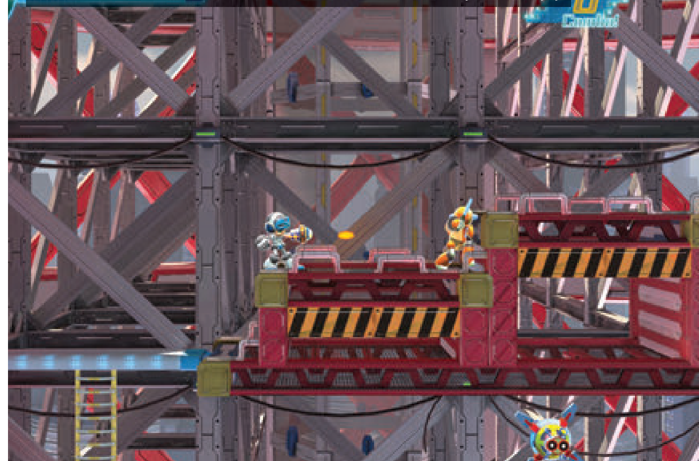
***Sneti** žalosten ugotavlja, da v tej nedodelani ploščadi fajti niso prav nič majti, niti niso fini v njej preživeti cajti.*

39 **krepka nelinearnost ✔ simpatičen dizajn robotov ... ✔ ... ki se ponavljajo ✖ frustrirajoča nenatančnost ✖ ostri, nepravični porasti težavnosti ✖ omleden videz ✖**

Deep Silver za PC, PS4, XBO, wii U in PS3



Če ceniš umirjenost ali imaš na Mega Mane neprijetne spomine vsled visoke težavnosti, se Mightyja ne lotevaj. Ob živce boš!



Pihalno vzpenjalna stopnja je ena boljših, izven kampanje pa čaka niz samotarskih izzivov, v katerih sem se imel bolje kot v njej.



Ooo, ledeni nivo! Ne, zgolj malo drugačna tovarna. Špil premalo da na raznotero okolico, kar je eden od razlogov za duhamornost.



Šeprtljavim znajo tovrstne ovire hitro pobrati vsa življenja, čemur sledi izlet na štart celotnega nivoja. Precej bolj tečno kot v Mariu.

I am Setsuna


Setsuna je staromoden japonski erpege, v katerem so šefovski boji vznemirljivi. Žal isto velja za malokaj drugega, od podobe do taktike.

Biti retronavdušen pomeni igre čislati v pristni, starodavno izvorni obliki, kakršno so imele pred desetimi, dvajsetimi, celo več leti. Če to pomeni enostavno grafiko, vrhunsko zafrknjenost in za današnje pojme vobčo nenaprednost, pač pomeni. Še bolje, kajti virus pomehkužene sodobnosti takih metuzalemskosti ni imel priložnosti okužiti! Tovrstno čaščenje preteklosti se je dodobra razširilo pri tistih, ki radi (po)doživljajo včerajšnjik, in postalo jih je toliko, da ne dobivajo zgolj HD-predelav, marveč nove izdelke po kroju minulega. Ki minilo ni.

Tak je I am Setsuna, nov japonski frp, ki se ne zmeni za evolucijo zadnjih dvajsetih let. Obnaša se, kot da smo še vedno sredi devetdesetih ter da sta Chrono Trigger in Final Fantasy VI frišna ter merodajna. Kdor čisla štimungo tistih dni, bo takega pristopa vesel – kdor terja modernizacijo igralne srčike, ne zgolj zunanjosti, pa bo srepel. Toda osnovni problem je v inferiornosti izdelka v primerjavi z legendarnimi zgledi. Zato Setsuna ni dobra ne za eno ne za drugo vrsto odjemalca.


Od grajske dvorane s pretkanim kraljem prek usidrane zračne ladje do koče sredi gozda, kjer živi čudak – déjà vu je nenehno prisoten.



Kaj bi bil naslednik Chrono Triggerja brez sovraga, ki manipulira s časom? A nadaljevalna točka pred tem bojem je postavljena okrutno.

Navzdol ukrivljenih ust

Čeprav naj bi šlo za kopijo Chrono Triggerja, je špil po zgodbi krepko drugačen. Kot Final Fantasy X si sposodi stari japonski mit o devojki, ki se žrtvuje za dobrobit skupnosti. Taka je Setsuna (Otožnost), ki jo na poslednji poti za začasen pregon demonov spremlja naš lik, hladnokrven najemniški morilec, nakar se jima pridružijo še drugi pomagači. Melanholična pripoved beleži vandranja po vaseh, mestih in divjini, pletejo pa jo brezštevni tekstovni dialogi, ki nekatere like oživijo in druge pustijo v deželi klišejev. Toda ker je zgodbe tako veliko, je igra premočrtna in nima kaj dosti stranskih kvestov, pa tudi ne new game plusa.
Poanta je svetla in govori o tem, da prevzameš nadzor nad življenjem, namesto da se pustiš nositi reki usode. Vendar je splošna turobnost v ostrem nasprotju s tem. Liki se nenehno ukvarjajo s svojim svetoboljem, dežela pa je v nasprotju s tradicionalnimi FFjevskimi livadami tihotno zasnežena in pogosto mrakobna. Židanosti tu ne išči, takisto ne širokopoteznega spektakla, kajti dostikrat se zdi, kot da gledaš na oder, kjer se odvija intimna predstava med prgiščem nastopajočih. A če imaš rad prvi november s plundro po tleh in meglo v zraku, boš zadovoljen. No, pretežno, saj tale fabula ne premore enakega idejnega in čustvenega naboja kot Final Fantasyji ter je bistveno manj častihlepna kot Chronova, kjer si v prepletu veličastnih idej potoval po času.

Razvlečenost pač ni odlika

Pri poligonski grafiki so sodelovali animejski znalci, vendar pogon Unity izrisuje povprečno zunanjost s spranimi teksturami, škatlastimi liki in neizrazitim slogom. Še največji posebnosti sta lična zimskost z občasnimi viharji in ljudje brez stopal. Toda na splošno je izgled daleč od prodornosti Chrona. Klavirska glasba pa se sceloma napaja pri 'Final Fantasy Piano Sessions', a nima enake udarnosti. Naziv Squarove avtorske skupine, Tokyo RPG Factory, je na mestu. To je res le tovarna, kjer je kapitalistični pristop izrinil navdih.
Ravno to se pokaže v igranju, ki brez duše in globine oponaša Trigger ter stare Fantasyje. V boju lahko lik ali sovražnik izvede dejanje (udarec, čaranje, posebna moč, raba predmeta), ko se napolni znana črta. Zaradi tega zgledovanja po principu ATB ni realnočasovnega drkanja gumbov, a hkrati ne tradicionalnih potez, saj kanalje ne čakajo v nedogled. Ni selitve na ločen zaslon, podaniki in sovragi pa marsikdaj spremenijo položaj, kar je treba do neke mere upoštevati. Važne se tudi posebne moči in kako si nadgradil krepelca. Sistem je kar fin in pride do izraza v šefovskih bitkah, kjer je treba ugotoviti ranljive točke orjaškega robota, megaželve, ptičurine, volkodlaka ... Žal pa pot do tja vodi skozi ničkoliko rutinskih in dolgočasnih obračunčkov s fantasyjskim življem, od besnih zajčkov do živčnih mrožev in veveric na snežnih kepah. Boj bistveno zaostaja za Triggerjem.

Veliko razočaranje

Minusov sem si pribeležil še kup, od debilno postavljenih nadaljevalnih točk prek vsebine, razvlečene z rutinskimi prinašalnimi kvesti do nezmožnosti preskakovanja tekstovnega čveka in zanemarjanja frpjske plati, saj še poštenih statistik ni. Pa neizmerno počasne rajže po statični nadkarti z redkimi lokacijami, izbir v dialogih, ki vedno peljejo k istemu izidu, manka ugank in interakcije z okolico ter svinčeno počasnega tempa, ki trati čas celo potrpežljivemu retrofriku. Ob vsem tem založnik za Setsuno hoče 40 evrov, kar je glede na kakovost njenih gradnikov dvakrat preveč.

***Sneti** vesel pripravi joypad za duhovno naslednico Fantasyjev in Triggerjev, nakar s čelom udari ob mizo od dolgcajta.*

45 pripoved in melanholično vzdušje ✔ šefovski boji ✔ neprilagojenost modernosti in zaostajanje za legendami ✖ neposluh za igralca ✖ previsoka cena ✖

Tokyo RPG Factory / Square Enix za PC, playstation 4 in vito

V KOLOSEJU OD 4. AVGUSTA

KOLOSEJ



The Solus Project

Radi imamo misterije in bi ves ljubi dan raziskovali neznane kraje, če bi bilo mogoče. Večina radovednost teši s knjigami, filmi in igricami, bolj odločni pa s potovanji na tuje ali z izgubljanjem v kočevskih gozdovih. Ekspedicije z ruzakom na ramah lahko zastavimo kot zahteven podvig, toda vselej je v ozadju zavedanje, da te nekje čaka zavetje in je vse zgolj razvedrilo. No, v Solus Projectu pa varnega pristana ni, ker Zemljo leta 2151 ob katastrofalnem trčenju meteorita vzame hudič. V tem špilu kolovratiš po planetu Gliese-6143-C, ker si izvidnik ostankov človeške civilizacije, ki mrzlično išče nov dom v galaksiji. In ker ima hudič mlade, tvoje plovilo v orbiti poboža curek čudne plazme, zato na površje zgrmiš v smodeči se razbitini. Vsaj ozračje je primerno za dihanje in pokrajina je fajn za razglednice. Vkup s kamnitimi templji in okostji humanoidov. Zakaj je šel fotoaparat v maloro?!

Polna čutara

Solus Project je od štarta do zaključka prvoosebni špil, dočim se ostale žanrske označbe ne pustijo tako zlahka zauzdati. Začneš v preživetveni maniri, saj te osebni digitalni pomočnik opominja, da zmanjkuje hrane in pijače, dočim pohajkovanje utruja in terja leganje k počitku. Kaj kmalu se spusti tema in z njo se naseli v mraz v kosti. Ker je trd pristanek vzel večino uporabnih naprav, se je treba znajti po starošolsko: poiskati vodo in užitne rastline ter si v jami zakuriti ogenj in se tako zavarovati pred podhladitvijo. Sicer temu robinzonu zapoje rekviem. Nato iz palice in v olje pomočenih rastlin napraviš baklo in se spustiš globlje v zevajoče luknje v tleh ...

Toda naštetemu navzlic ne gre za čistokrven preživetveni špil, na kar morajo biti privrženci dotičnih pozorni, če jih je privlekla takšna označba na spletu. Dasi te lakota, žeja in vremenske neprilike brez pardona lahko stanejo glave, so izziv zgolj na samem začetku ali če izbereš najbolj zaguljeno težavnost. Sicer pa se z vsako preigrano uro s tem ukvarjaš manj, saj pridobiš odpornost na neprilike. Pijače in hrane je v splošnem dovolj, bakle gorijo za vekomaj (?!) in najbolj zatežene nevihte pač prespiš. Tudi rokodelstvo je zelo osnovno in ne seže dlje od preprostega spajanja najdenih predmetov.

Ne, Solus Project da kaj kmalu vedeti, da je druge sorte naslov: raziskovalna avantura. S poudarkom na raziskovalna. Avtorji med zgledi sicer navajajo celo The Dig, toda lova za predmetovjem ni dosti in govoranc z drugimi ljudmi tudi ne, ker si sam. Užitek je daleč najbolj odvisen od tega, koliko te vleče v hoste čudnih alienskih kamnitih stebrov in kako navdušen boš nad nebom, po katerem poplesujeta orjaški sosednji planet in razposajena luna. Neodvisniška hiša Teotl ni imela sredstev za nadhud grafični videz, saj so uporabili eno starejših inačic Unrealovega pogona. Vendar so to šibkost nadomestili z dobrim dizajnom in vzdušjem.

Ena plus ena je tri

Srhljivo tujsko pokrajino prebadajo primerki očitne civilizacije v različnih stadijih razvoja. Od razrušenih kolib z glineno posodo do templjev z nenavadnimi primerki visoke tehnologije. Ker je Gliese potencialen naslednji človekov dom, je treba ne le najti način za vzpostavitev zveze z matičnimi ladjami, marveč raziskati, kdo tu že prebiva in ali bi imel kaj proti, če na njegovi trati postavimo kamp. Pot tako izmenično vodi po dihjemajočih površinskih panoramah in klavstrofobičnih podzemnih hodnikih, v katerih iz hieroglifov razbiraš, kaj se je dogajalo pred teboj. In tu špil še drugič zamenja ploščo ter se iz raziskovalnega prelevi v grozljivko. Več pa ne izdam, ker nočem bit žleht.

Solus Project je tako zanimiv spoj različnih pristopov. Sam zase je plitva preživetvena igra. Ni klasična pustolovščina in čeprav vsebuje nekaj ugank v maniri Teotlovega prejšnjega špila The Ball, niso osrednji element. Pripoved terja veliko iskanja drobcev in se konča šibko. Raziskovanje ni povsem svobodno, saj je prostor razdeljen na obsežne stopnje. Ker je neodvisnica, so opazni ostri robovi, recimo lesene animacije. In kot nakazuje že naslov – 'solus' namreč v latinščini pomeni osamljen – igra ne omogoča večigralskega španciranja po Glieseju z drugimi ljudmi. Toda elementi se kljub temu sestavijo v celoto, ki izpade bolje, kot bi človek glede na vse pomisleke pričakoval. Vzdušje kar drži in pogled v dalj ne izgubi impozantnosti. Hkrati zadeva košta ne pretiranih 19 evrov in če imaš zadosti radovednosti, da te bo pognala prek opisanih pomanjkljivosti, se boš ducat ur imel čisto fino. Ravno za poletne mesece, če se ti ne da fizično na dopust.

***Aggressor* gre na izlet na tujski planet, kjer so za zajtrk tornadi in za desert podhladitev.**

71

raziskovalno vzdušje ✔ hud dizajn okolice ✔ posamezni igralni elementi so plitvi ✖ nekaj ostrih robov ✖

Teotl Studios za PC in xbox one

Na Gliese je moč zreti tudi skozi rift in vive, toda VR je še v testni različici. Z gibalnimi kontrolerji lahko mahaš s predmeti, kot je digitalni pomočnik v kotu, drugih samosvojih zmožnosti pa še ne doda.

Uganke so pretežno fizikalnega ali kombinatornega značaja, kot je tale s stebri, čez katere moraš na drugo stran. Tu bi komot lahko vnesli še več izzivov.

Postranskih skritih vrat, ki vodijo v neznane globine, je ogromno. Ponavadi skrivajo starodavne artefakte, ki okrepijo odpornost na naravne nevšečnosti.

Plaža z mivko, mirna voda, slikovita panorama in nobenih turistov! Če ne bi na izjemno pomembni misiji reševal človeštva, bi se lahko šel nudista.

Crush Your Enemies

Vsake toliko kar od nekod prileti igra, za katero sploh slišal nisi, nakar jo igraš bolj in raje kot marsikatero znamenitejšo. Ta mesec je to pikslasta akcijska strategija Crush Your Enemies, ki da s skrivenčenimi slikami čudaških bojevnikov nemudoma vedeti, kam se je zapičila. Zafrkava se iz fantazijskega klišeja o barbaru, od vikingov do Konana, iz česar se izcimi uživantski indiejanski RTS.

Moja pikselvojska

Zahvaljujoč trudu garažnih Poljakov se znajdemo v svetu ponosnih barbarskih vojščakov, proti katerim je genij še legendarni Korgoth iz Barbarije. Parodični heci na rovaš klišejev so včasih čudni, kot ko njihovi potomci objokujejo izgube mobilnih telefonov, drugebodi pa si nisem mogel kaj, da se ne bi naglas zasmejal, recimo ko sem se spustil v jago za Bradavičko sanjajočega božanstva. Zgodba o kapricah v deželi Generiji je sicer preskočljiva, toda stripovske oblačke se splača prebrati, kajti obraz se ti zna ob njih luštno razvedriti.
Taisto velja za igranje, čigar osnovni namen je takojšnja dojemljivost. Crush Your Enemies v celoti nadzoruješ z levim miškinim gumbom, tako da ga lahko igra petdesetali petletnik. Igralno polje opazuješ iz ptičje perspektive, pri čemer zaseda natanko en zaslon, kamere pa ni moč premikati. Oziroma, bolje rečeno, namenoma ti je ni treba, da se lahko osredotočiš na taktiko. Te je spočetka malo, saj ne počneš drugega, kot da naokoli pošiljaš gručo pikslastih možicljev. Ti z moškim grčanjem zavzemajo kvadratna polja, na katera je razdeljeno bojišče, samodejno garbajo sovražnike in si podrejajo vasi. V njih se plodijo – več kot jih je, hitrejši je kunčji postopek. Ko opraviš, se na nadkarti premakneš na naslednjo osrednjo misijo in izveš nov košček obešenjaške štorije, posvetiš se kaki stranski misiji ter pobereš prispevke osvojenih lokacij v obliki vrčkov piva. Zanje kupuješ dobrote, kot je šnops, ob katerem podaniki padejo v barbarski krvobes.

Mongolski general

Začetek je torej enostaven, a dlje kot se prebiješ, bolj kompleksen postaja CYE. Taktična zapletenost sicer ne doseže žanrskih težkokategornic in igra ostane med lahkotnejšimi predstavnicami. Drugače ne more biti, saj se enoklikovni nadzor brez menijev ne spremeni. Vse, kar lahko storiš, je, da iz skupine izvzameš neko količino stricljev in tako ustvariš novo. Ni postavljanja stavb na lastno pest, raziskovanja karte, gradnje dodatnih oporišč. Ampak na svoj temelj, ki omogoča tudi mobilniško verzijo, Crush nagrmadi občudovanja vredno količino elementov. Najprej pridejo nove vrste enot, v katere se osnovni, plodeči se možici spremenijo v ustrezni koči in se obnašajo po sistemu kamen – papir – škarje.
Bojevniki so odlični v boju od blizu, vendar trpijo pod puščicami ... lokostrelci hitro pobijejo vse na sosednjem polju, ki pa mora biti prijateljske barve, sicer brž fašejo naskok in podležejo ... ščitonosci odbijajo strelice, a so švoh proti vojščakom. Kasneje je treba podirati drevesa, rediti prašiče, ki vasem omogočajo rast, se ukvarjati s teže prehodnimi tlemi in zasedati stražne stolpe za nadzor okoliških polj. Ter razen drugače obarvanega nasprotnika, ki nima nič drugačnih enot, zmlatiti kakšno šefovsko nakazo, kot sta orjaški polž in umazan coprnik. Takih medklicev sicer ni dosti in sčasoma postane jasno, da je CYE na rovaš hitre dojemljivosti kljub vpeljavi dodatnih elementov ozko zastavljena igra. Stopnje so kratke in oblikovane kot fiksne uganke, za katere je treba najti rešitev. Zaradi tega tudi ni prave umetne pameti, kajti ko izgruntaš, kaj ti je storiti, boš redko izgubil zaradi bistre računalnikove poteze. A napak bi bilo špil vsled tega odpisati kot butastega. Pravilno manevriranje z bojevniškimi skupinami je zabavno in dovolj možgansko. Zaradi stalne večopravilnosti pa je dogajanje izredno adrenalinsko. Istočasno rokuješ s po tremi, štirimi skupinami različnih poklicev, skrbiš za razmnoževanje v vaseh, navadneže napotuješ v poklicne delavnice, opazuješ sovražni razvoj ... Posebne globine ni, vendar na to pozabiš, ko si nenehno pod pritiskom in se čas za obdelavo informacij skrči na par sekund.

Bi rad živel za vekomaj?

Izvirnosti in ubijalske grafike v Crush Your Enemies ne gre iskati, vendar se silne mišice napnejo drugod. Zlasti v otipljivi napetosti, zafrkanciji na rovaš barbarskih klišejev in pazljivo načrtovanih nivojih, kjer se ume na dolgi rok za ključno izkazati eno samo prečkano ali zavzeto polje. Sčasoma prav čutiš premikanje nevidne tehtnice in daljnosežne posledice navidez nepomembnih dejanj. Dizajn se posebej izkaže pri dodatnih ciljih, ki navajajo na iskanje drugačnih prijemov in podaljšajo peturno kampanjo, ter spletnem večigralstvu za dva na lepem številu namenskih podlag. Ko imaš opravka s človekom, pogosto res šteje sleherna hitroprstna odločitev. In vse to za borih 10 evrov brez mikrotransakcij in vsebinskega DLCja? Bratje Poljaki, dženkuje!

"Kaj šteje v življenju, Sneti?" "Drobiti sovrage in poslušati naricanje njihovih bab." "Dobro si rekel, dobro!"

83 večopravilno sprejemanje taktičnih odločitev pod stalnim pritiskom ✔ simpatična izvedba in delanje norca iz barbarov ✔ stopa v utečene stopinje ✖ šefovske stopnje bi lahko bile bolj domišljijske ✖

Vile Monarch / Gambitious za PC in mobi



Ko kliknem na gručo podanikov, se pokaže izbirni meni z več številkami. S tem zapovem, koliko vazalov naj gre v novo, oddvojeno grupo.



Vsak nivo ima dodatne cilje, ki prinašajo spoštovanje, valuto za odklep novih bitk. A njihovo izpolnjevanje dostikrat terja nov pristop k akciji!

Ker bajt ne moreš postavljati sam, je občutek reševanja vnaprej sestavljene puzle močan. Ko ugotoviš pravo zaporedje zavzemanja, si zmagal.

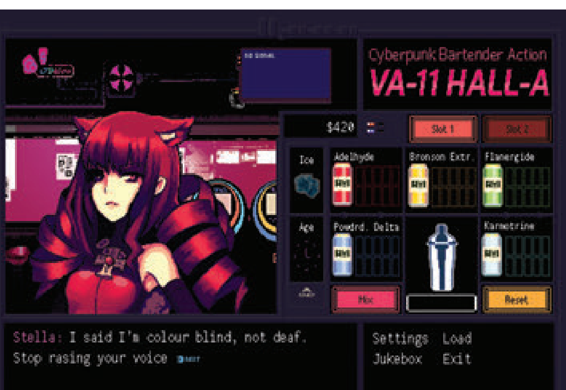


CYE po grafiki in delno občutku spomni na Warcraft. Je pa res, da je bil ta neokrnjena, svobodna realnočasovka, kakršne pogrešamo.



VA-11 HALL-A

Piše se leto 2070. V distopičnem svetu je dostojno preživljanje velik privilegij, najboljše službe pa so oddane androidom in brezobzirnim povzpetnikom. Toda VA-11 HALL-A nas za razliko od žanrskih bratrancev ne postavi v ponošene čevlje pravičnega heroja. Protagonistka je Jill, neizstopajoča natakarica v lokalu Valhalla. Njeno in s tem naše delo je enostavno. Mešamo pijače po željah odjemalcev, furamo dialog z njimi in počnemo tisto, kar točaji najbolje obvladajo – poslušamo njihove tegobe. No, čeprav podnaslov Cyberpunk Bartender Action namiguje na kelnarsko akcijo, gre v resnici za izviren primerek interaktivne pripovedi. V Valhallo zahaja klientela vseh sort: pesniki, prostitutke, zgube, časopisni magnati ... Vsak od njih za korektno zvarjen koktajl z Jill načne iskren pogovor, izpove svojo življenjsko zgodbo ali ji prenese ulične govorice. Po nekaj urah smo tako dodobra na tekočem z dogajanjem v mestu in bližnji okolici.



Pijača je še vedno ključno družbeno vezivo. V povesti VA11-HALL-A je zato barski pult posvečeno mesto, kjer svoje poti prekrižajo najzanimivejši sovaščani.

Kot opomnijo novopečeni razvijalci, se izdelek splača igrati počasi in z občutkom. Klimaksov ali šokantnih preobratov je namreč malo ali sploh nič. Kelnarica prav tako ni zasuta z delom in si lahko za čvekanje z odjemalci vzame ves ljubi dan. Prebijanje skozi kilometre črkovanih dialogov zato terja bralno pozornost, vendar se ne prevesi v dolgčas. Liki na drugi strani mize so zanimivi sogovorniki s pristnimi človeškimi momenti, njihove štorije pa se prepletajo na fascinantne in včasih nepričakovane načine. Pri tem namignejo tudi na svoje pivske preference. Dekletcu, ki se je pred dnevi mimogrede pridušalo glede grenkih okusov, lahko ob naslednji priložnosti postrežemo slajši koktajl. Za zadrtega strica, ki je trikrat zapored naročil veliko pivo, lahko tudi v četrto pripravimo enako. V različne zgodbene niti tako ne vodijo standardne izbire odgovorov v dialogih, temveč izključno ustreznost in uvidevnost postrežbe.
V Vallhallo vstopiš kot precej obstranski lik v širši zgodbi, na katero ne moreš kaj prida vplivati. Tu se skriva tudi razlog, da se igre lahko lotiš brez skrbi in zahrbtnega stresa. Solidna glasbena podlaga iz starega džuboksa in retro vizualije z animejskih pridihom so luštni kompanjoni. Edina resna kritika leti na okoren vmesnik, ki sili v neskončno klofanje po presledniki, da si deležen naslednjih treh vrstic dialoga. Slednje je poglavitni razlog, da večina kljub opciji sprotnega shranjevanja in različnim koncem špila ne bo obrnila več kot enkrat. Vseeno pa je Vallhalla po zgodbeni plati dostojen predstavnik žanra, ki ponuja intrigantno nekajurno ZF-dogodivščino. Brez pompa, ampak z jako frišnim zadahom. ***Ogrc***

Ysbryd Games za PC ● 15 EUR

DAILY CHTHONICLE: EDITOR'S EDITION

Včasih plačaš fičnik za kos ulične pice in presenečen pogruntaš, da nisi fasal postanega prigrizka, temveč dokaj kakovosten obrok. Takšen občutek sem dobil ob Daily Chthonicle, poslovni simulaciji, v kateri sem urednikoval okultni reviji. Poceni in minimalistična neodvisnica ponuja več globine, kot bi je pričakoval od izdelka z enim samim avtorjem. Postavi te v ameriško mesto, polno pošastne svojati in čudnih izginotij. Vanj moraš kot urednik porazdeliti četico novinarjev s primerno opremo, da izvohajo sledi, zakoljejo monstrume in se vrnejo s privlačno štorijo. Časnik izide dvakrat dnevno in bolj kot je poln močnih naslovov, več denarja kapne v mošnjo. To pripelje do boljše opreme in tečajev za žurnaliste. V času VRja je človek hvaležen za naslove, ki možgane prisilijo v nekaj fantaziranja. Kar kot igralec vidiš, je siva pisarna z zemljevidom in zapiski o zgodbah. Ostalo si mora domišljija izrisati sama.
Čas odšteva pohitrena ura na zidu, medtem ko se na zaslonu vrstijo telegrafska sporočila novinarjev, na katera je treba odgovarjati. To je hkrati osrednje početje. Tipček sporoči, da je naletel na zombijsko balerino, ti pa mu moraš našteti, katera orožja, napoje ali forenziko mora vzeti (na račun uredništva, seveda), da se bo prebil naprej. Če si izbral narobe, sledijo mastni zdravstveni stroški, včasih pa zaposleni celo zblazni. Novinarski vsakdan, torej. Ako je poprijel za prava krepela, sledijo novi telegrafi s plazom imen in zarotniških povezav. V slednje se sicer ni vredno poglabljati, ker so v drugem planu in jih itak rešijo pisci. Kdor pričakuje detektivko, bo razočaran. Ostali bodo pak čisto zadovoljni s poslovno simulacijo Misterijev in nakupovanjem robe, ki omogoča odkritje novih vsebin. Te igra generira sproti za vsako seanso posebej.



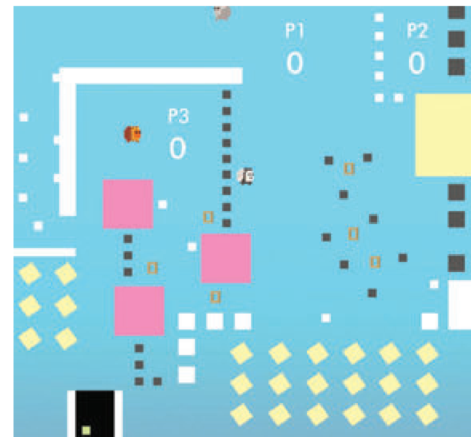
Igra za vsako seanso znova naključno generira drugačen set vražnikov in preprek. Recimo fantomsko medicinsko sestro ali zombibalerino.

Obenem ta kos pice povzroča črvičenje, ker ni dovolj pečen. Odsotnost shranjevanja položaja je tečna in nekateri podkvesti enostavno niso jasni, če jih ne zguglaš, kot denimo obdelava zvočnega posnetka duha. Nasploh v Chthonicle padeš brez osnovnih informacij, kaj je sploh treba početi, kar privede do prevečpraznega klikotanja med uvajanjem. Igri primanjkuje dodelanosti, morda tudi zato, ker je delo zgolj enega človeka – Matije Kostevca, nekoč člana Arxel Triba. Toda če imaš nekaj ur in bore tri evre odveč, ne vidim razloga, zakaj je ne bi potegnil in testiral. Koncept deluje in je zabaven. Primejdun, da bi lahko večja razvijalska ekipa na njeni podlagi izpilila močan naslov. Urednikačine obetajo! ***McMungo***

Sinister Systems ● 3 EUR

LION QUEST

Si levček Jethro. Tvoj prijatelj lisjak je zafrknil, ko se je igral s tkanino prostor-časa, in zdaj se je vajin kolega medo zataknil v eni izmed prepletenih dimenzij. Tvoja naloga je, da se prebiješ mimo številnih blodnjaških preprek in ga rešiš. To počneš v od strani gledani ploščadnici z luštno minimalistično, že prav osembitno podobo. Važno je, da se poslužuješ posebnih moči, s katerimi premikaš in zaustavljaš padajoče kocke. Tako si ustvariš pot, ki je prej ni bilo videti, ali razbliniš goro ovir, ki ti preprečujejo nadaljevanje. Skočiš na stikalo, ki proti tlom spusti nekaj kvadratkov, ti pa nato z mislimi brž zaustaviš njihovo padanje in iz njih narediš zasilen most sredi lufta.



"Levček teka teka in se kotali. Zlatnike in kovančke nabirati hiti." **Preprosto poskočnico odlikujeta predvsem lična kockasta grafika in sproščujoča zen glasba. Dobesedno lahko skačeš po glavi prijateljem.**

Zgodba je preprosta, a je v resnici nebistvena, saj lahko stopnje preigravaš nelinearno. Vsake toliko se prikaže nekaj vrstic besedila, ki te spomni, zakaj se sploh potikaš po tem kockastem blodnjaku, ki od tebe zahteva predvsem spretno skakanje in zbiranje zlatnikov. V mislih moraš imeti tudi spremembo okolja, saj se tvoj lik denimo odriva više, če je v vodi ali blodi po vesolju. Ako se nadejaš težavnih in veličastnih bojev s šefi, te bo Kvest razočaral. Še najhujši nasprotnik so vrteče se kocke, ki te špiknejo s tako silo, da pogineš. A nič ne de, običajno se hitro pojaviš nekaj korakov od kraja nesreče in poskusiš znova. Pogineš lahko tudi, če se nespametno zaletiš v kako žival. A vendarle niso vse žverce tako zlovešče. Sovica Mildred, maček Brendon in nekatere druge ti celo pomagajo iz zagat. Ko kjerkoli ugledaš animalijo, ki složno hodi in skače s teboj, je to znak, da je na tvoji strani. Nekatere uganke rešiš zgolj z njihovo pomočjo. Prijatelji vsak tvoj gib posnemajo in ti pomagajo pritiskati stikala na tebi nedostopnih krajih. En zna višje skočiti, drugi hitreje teči, tretji vztrajneje kljubovati gravitaciji ... Ko nabereš dovolj zlatnikov, si lahko v štacuni pomagače odkleneš in igro obrneš v koži druge živali.
Levji kvest je presenetljivo prijeten skakalni naslov, ki ga lahko zaradi različnih kombinacij likov špilaš dolge dneve in noči in te obenem ne udari pretirano po denarnici. Včasih te težavnost sicer pripravi do puljenja las, a teh mest ni preveč, mirijo pa te kremne barve in pomirjujoča glasba. Za nameček se je moč večigralsko boriti na istem računalniku (škoda, da ni internetne izvedenke tega) in v ločenem arkadnem načinu lomiti časovne rekorde. Če bi ne bilo občasnih hroščev in hecno postavljenih nadaljevalnih točk, bi bilo že kičasto. ***Tamala***

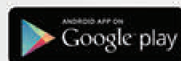
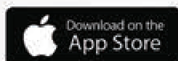
Dracula's Cave za PC ● 12 EUR

Naroči se na Joker

S tem dobiš tudi brezplačen dostop do tablične izdaje.

prihrani 20%



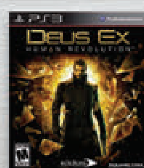
Išči 'revija Joker' na  ali na 

Nov naročnik si izbere eno od pisanih daril:



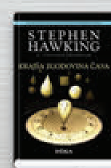

srebrn ali črn ključ USB 16 GB

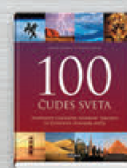

Crysis 3 (PC)

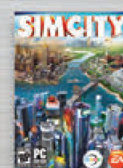

Deus Ex 3 (PS3)


Lego Harry Potter Years 1-4 (PC)


Bioshock Infinite (PS3)


Krajša zgodovina časa (knjiga)


100 čudes sveta (knjiga)


Simcity (PC)

Naročilnico in vse informacije najdeš na **www.joker.si**

POT V X

Kavbojc vnovič jaše rumene noje in šteje gile. Prvikrat sta namreč na računalniku na voljo pomlajena Final Fantasy X in nadaljevanje X-2.



To ne bi bil Final Fantasy, če ne bi vseboval ogromnega in razgibanega sveta z nešteto zapomnljivimi kraji. Tule Tidus poveša ramena, ker je ugotovil, da je poslednji gil porabil za prevelik meč in mu ni ostalo za rundo.



Desetica ima klasičen potezni boj z neskončno časa za razmislek. Tepež v X-2 pa je hitrejši in naravnan bolj akcijsko. Glavarjev vseh velikosti in oblik je srečoma ogromno v obeh in tam se bodo pravi možje ločili od tlačanov.

Skoraj petnajst let je od izida desetega Final Fantasyja na playstationu 2, pa se mi zdi, kot bi bilo včeraj. A vmes je izredno priljubljena konzola spustila dušo in drugod ga lep čas ni bilo moč igrati. Vse dokler pred dvema letoma v HD-inačici ni skupaj z nadaljevanjem prišel na PS3 in vito, lani na PS4 in zdaj še na Steam. S solzico v očesu in sivimi dlakami v bradi sem si ranežen ogledal uvodno špico.

Kako ne bi ob njej postal vsaj malo cmerav, saj sta Final Fantasy X in X-2 legendarni japonski frpjki iz časa, ko je moč žanra začenjala bledeti! X je korajžno zakoračil na sceno in kljub izdatnemu opiranju na zapuščino na frišnem hardveru prvikrat pokazal čislano serijo v next-gen gloriji. Tretjeosebno raziskovanje čudovitih fantazijskih pokrajin s špičastolasim Tidusom je privzeto vleklo, potezni boj je bil dodelan, štorija pa dolga, globoka in naphana s čustvovanjem. Tudi pretiranim, saj je bila japonskost vseeno očitna na vsakem koraku in so bili liki v enaki meri simpatični in sirasto zoprni.

A pod sijočo novo zunanjostjo je tiktakala igralna sredica, ki je kljub izpiljenosti pričenjala kazati gube. Sčasoma se je X dejansko izkazal za poslednji starošolski Final Fantasy. Bolj prelomno je bilo neposredno nadaljevanje. Dotlej je tradicija velela, da ima vsak vnos lastno deželo, like ter štorijo, odtlej pa sekveli niso bili več izključeni. Tedaj tega nismo vedeli, a ko se ozremo nazaj, je jasno, da je bil X-2 s svojim bolj akcijskim bojem prehoden naslov, znanilec nove dobe, ki se je zares začela z dvanajstico – in še vedno traja.

Dobro jutro, Spira

Živopisana dežela v Final Fantasy X s travniki, slapovi, ledeniki, puščavami, džunglami, temnicami, templji in zaselki vnovič rosi oko. Ruševine so spomeniki razvitega sveta, v katerem se je človeštvo preveč zanašalo na tehnologijo. Nekoč so se vsepovsod bohotila velemesta, a zdaj je drugače. Ker nebrzdanemu tehnološkemu napredku ni bilo videti konca, se je pojavil kolos Sin, Greh – ta pošast resetira civilizacijo, ki zapretirava z mašinerijo. Le romarski svečeniki posedujejo moč, da nadlogo začasno odženejo. Okoli nadarjene, a naivne in neizvežbane svečenice Yune se tako zbere pisana druščina, ki ji bo pomagala na poti do težke bitke.

Med njimi se znajde blontni Tidus, prvak v podvodnem vaterpolu 'blitzballu' in dežurni junak. Dosti jadikovalcev ob izidu ni maralo zanj in njegov smeh, a je tip vseeno dečko na mestu in drugačen od cmeravega Squalla iz osmice. Med ostalimi Yuninimi pribočniki je najti slaboritnega mentorja, prsato coprnico, radoživo hipijevko in živalskega gorostasa. Vsak ima zgodovino in v užitek je opazovati, kako se odnosi med njimi krepijo. Tidus se spoprijema s spomini pijanskega očeta, medtem ko sta naravovarstvo in boj tehnologije z naravo itak stara znanca serije. Tako kot izguba, ljubezen, pajdaštvo in požrtvovalnost. Dovolj je lahkotnih vložkov, za katere večinoma skrbi skromno oblečena punčara Rikku. Pa tudi surferski Wakka ga zna pihniti, kar pride toliko bolj do izraza, ko se zaveš, da mu glas posoja John DiMaggio, usekani robot Bender iz Futurame.

Smeh in solze

Druščina v Final Fantasy X tako potuje med mesteci, pri čemer je raziskovanje dokaj omejeno. Večine osrednjega kvesta ne tvori nepremočrtno vandranje po nadsvetu, temveč sledenje ozkim stezicam, ki se občasno razvejijo, a peljejo do istega cilja. Na poti najdejo kakšno škatlo z denarci ali opremo in miniigro, kot je dirkanje s ptičastimi chocobi. Predvsem pa se zapletajo v naključne boje, ki se odvijejo na ločenem zaslonu. Domiselnih monstrumov je cel kup in imajo različne šibkosti, kjer se izkaže pomembnost nenehnega menjanja članov druščine. Kadarkoli lahko namreč enega od treh na bojišču zamenjaš. Letečneže klati Wakka, oklopljence silak Auron, mašine razmontira tatica Rikku, elementalne beštije pa gasi, zamrzuje in elektricira čarovnica Lulu. Omeniti velja, da ima vsak svojo razvojno pot s frpjskim višanjem statistik in pridobivanjem novih sposobnosti, a je z nje moč skreniti in like razviti po svoje. Tudi težavnost je večino časa ravno pravšnja, da ni potrebe po tlačanjenju na silo.

Toda izkaže se, da se X v nekaj pogledih ni najbolje postaral. Napram modernim igram je koridorskost večinskega dela romanja boleče očitna, boji pa v drugi polovici petdeseturnega skozihoda postanejo rutinski in se vlečejo. Sovragov je resda dosti vrst, a kmalu ugotoviš, da gre za stare znance z novimi kožicami in da je taktičnih pristopov le peščica. Drugače je pri številnih šefih, kjer šteje vsaka poteza in koder težavnost poskoči. Tam je nujno redno menjavati med liki, spretno žonglirati s krepilnimi in



Glej tega luštneža! Saj ne veš, če bi ga pohodil ali objel. Toda videz vara, saj je znameniti Cactuar smrtonosen in zmuzljiv ter hitro zbriše nasmešek z obraza.



Dečve v X-2 imajo že spočetka na voljo tale raketoplan, s katerim potujejo po svetu. Nepremočrtnost je kul, a vsled nje znajo naleteti na premočne beštije.

slabilnimi podpornimi uroki ter smotrno uporabljati priklicane monstrume. Takšen je denimo spektakularni obračun z zmajem na strehi zrakoplova, kjer druščini s topovi pomaga pilot. Statusnih učinkov, ki ti zavdajo, je ogromno in segajo od spanca, zastrupitve in zmedenosti do slepote ter nemrtvosti. Če družba ni pozorna, se hitro znajde v grobu.

Pod miniči

Final Fantasy X-2 (2004) je bil bolj svojstven od desetice in ni njegova razširitev. Že na prvi pogled je bil lahkotnejši in bolj japanski, tako da ga je marsikateri zahodnjak že vnaprej odpisal. Štorija se je vrtela okoli trojice deklet, ki so v obdobju miru dve leti po FFX v taisti Spiri ustanovile popskupino. Punce so bile 'idoli' po zgledu tistih, ki v Aziji vse načičkane poplesavajo ter popevajo cukrene štikelce, nakar osiveli perverzniki na avtomatih kupujejo gate, prepojene z njihovim belim tokom. A za čokoladno fasado se je skrival globok, utrgan in dodelan jrpg z bolj dinamičnimi spopadi od predhodnice. Iz PS2 je iztisnil sleherno kapljo moči in nadkrilil podobo predhodnice, kar se najbolje opazi na povečani ekspresivnosti obrazov.

Nadaljevanje se posveti bolj spokojnemu obdobju in manjšemu številu likov ter posreduje čisto drugačno razpoloženje. Pogosto jadikovanje iz desetice zamenjata dobrodušje in igrivost, ki pritiče razposajenim mladenkam, lačnim pustolovljenja. Starima znankama Yuni in Rikku se pridruži stoična Paine, nakar družno frčijo po svetu in iščejo sfere, ki rabijo kot posnetki preteklih dogodkov. Zlasti zanimiv je tisti, ki kaže starega prijatelja v zagati. X-2 sprva deluje igrivo in lahkotno, nakar zapluje v resnejše vode in fino poveže obe fabuli. V ospredju je sicer venomer zaščita sveta pred pogibeljo, a obenem v obeh igrah najdeš pripovedne niti, ki znucano osnovo napravijo privlačno.

Napredek v X-2 je očiten zlasti, če se ga lotiš takoj po desetki. Recept je konkretno prevetren, tako da je dogajanje modernejše. Raziskovanje je že spočetka nepremočrtno, saj si dečve lastijo letalo. Tudi skakati in plezati znajo, pa čeprav le na vnaprej določenih točkah. In resda v bojih sodelujejo le tri babšeta, toda kadarkoli lahko zamenjajo službo za katero od skoraj dvajsetih, pa še pokemonsko lovijo zlikovce, ki se jim znajo nato pridružiti v spopadih. Tako Yuna v prvem delu bitke s plesom slabi sovrage, nakar se preobleče v zdravilko, elementalno coprnico, tatico ali revolveraša in naredi štalo. Sistem služb je poklon starejšim Fantasyjem in deluje res fino, zlasti v povezavi z urnejšim tepežem. Med izbiranjem poteze se dogajanje namreč ne ustavi, tako da postane pomembno grupno zadajanje poškodb, saj sistem nagrajuje povezovanje udarcev članic ekipe. Zato je predrugačeno tudi nabiranje izkušenj, saj to pot urjenje poteka z aktivnim službovanjem. Bolj ko lik copra, močnejše magije bo deležen, in če raje vihti meč, bo nabral mnogo posebnih udarcev z dodatnimi učinki.

Fsa tota leta

Kot pri številnih trirazsežnih igrah je videz prenovljene verzije 'nekje vmes'. Po eni strani nove teksture, učinki in visoka ločljivost v HD-inačici kar v redu skrivajo grafične gube, četudi špil teče s tridesetimi sličicami na sekundo. Vendar je znamenita filmskost vseeno okrnjena, saj niso izboljšali vseh tekstur in 3D-modelov, predpripravljeni filmčki pa so za današnje čase ubogo nizkoločljivostni. Manj pomembni liki so še zmerom oglati in slabo animirani, kar je zamegljenost katodnih televizorjev njega dne do neke mere zakrila, zdaj pa tega luksuza ni več. Isto velja za govor, ki ni kristalno jasen. So pa nanovo posneli odlično inštrumentalno in zapeto glasbo, s tem, da je za puriste na voljo v izvirni obliki.



Chocobi so maskota Final Fantasyjev in presenetljivo učinkovito prevozno sredstvo. Tole je eden redkih odprtejših krajev, kjer pa žal ni dosti za početi.

Ujetost med staro in novo dobo ni omejena na tehnikalije. Pri FFX recimo nažira nezmožnost preskakovanja pogosto dolgih vmesnih sekvenc, kar zna v spregi z nekaj trapasto postavljenimi shranjevalnimi točkami hudo najedati. Tudi blitzball danes izpade še bolj leseno kot njega dni in še sreča, da je to udejstvovanje večinoma opcijsko. Po drugi strani pa v paketu dobiš izboljšani mednarodni različici z dodatno vsebino, kar so nadgradili z možnostjo izklopa naključnih spopadov, pohitritvijo dogajanja, samodejnim bojem in goljufijami. Tako obilica najbolj zaguljenih stranskih nalog in šefov, ki se odprejo po končanju in igralni čas zlahka podvojijo, ni več domena največjih zagrizencev.

Plusi odtehtajo marsikateri malus in na splošno menim, da je paket priporočljiv. Kljub zameram in mestoma očitni starikavosti gre za žanrski klasiki, ki z zgodbo, liki in svetom posrkata vase tudi danes, vsaj če si naklonjen japonskim frpjkam. Skupaj tvorita ogromno pustolovščino z več kot sto urami, staneta pa čisto poštenih 24 evrov.



V mestih družba kramlja, nakupuje in občasno zganja vragolije, kot je talanje balonov v kostumu. Yuna je pač zvezdnica, zato je inkognito.



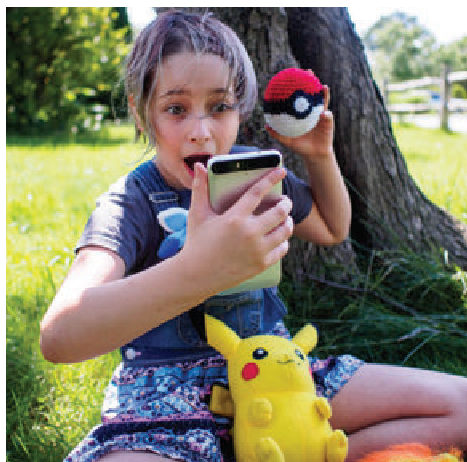
Lifting je najbolj očiten pri glavnih likih, saj so modeli podrobnejši in teksture ostre. Zato pa toliko bolj leseni izpadejo postranski, ki so oglati in razpacani.

POKÉMON

GLOBALNA OFENZIVA

Mobilnike so zavzele risankaste žverce, ki so sprožile novo manijo in ljudskim glasilom omogočile, da spet zapišejo kakšno senzacionalno o igricah. Trier na plano potegne zaprašeni Pokedex, zabeleži kile in holesterol ter po dveh tednih intenzivnega pokedžoginga sporoči ugotovitve.

Posnetki množice obsedencev, ki v lovu na redkega pokemončka dere v newyorški centralni park. Bosanci, ki se med farmanjem Pidgeyjev sprehajajo po minskih poljih. Porast cestnih nesreč zaradi metanja pokežog med vožnjo. Ženske v Savdski Arabiji, ki kljub fatvi na špil ob pokestopih zaburkane nabirajo napoje. Padci s klifov vsled bolščanja v zaslon, odkritja trupel sredi globokega gozda, oboroženi ropi naivnih lovčkov in, pazi to, gamerji, ki vstanejo izpred zaslonov in gredo ven! Človek kar težko verjame! Da, Pokemon Go je z vseprisotnostjo postal zlata jama za kričeče naslovnice množičnih občil. Britanski dnevnik The Sun je dejansko ponujal stotake za vsakogar, ki bi jim orisal negativno izkušnjo o igranju tega peklenskega špila. Igrajo ga vsi sloji, oba spola, širom oble, v Sloveniji. Od kod magnet za že več kot petdeset milijonov ljudi?

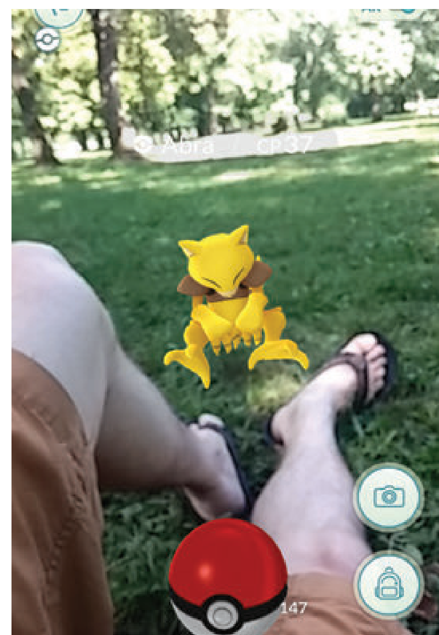


Ljudje si iz lovljenja zverinic znajo narediti žur. Pogosto srečaš koga, ki s sabo pritovori karte ali kakšno drugo memorabilijo, da s somišljeniki zapolni čas med lovljenjem po Tivoliju.

Močan dejavnik je nostalgija. Eno najbolj uspešnih igralnih serij vseh časov, o kateri si lahko prav v tem Jokerju prebereš anale, so številni spoznali v otroških letih na game boyu, televiziji v obliki risanke in kot namizno igro. S tem so se jim vtisnili v spomin, zdaj pa so na razpolago kot aplikacija, ki jo je moč pognati na telefonu in je v osnovi brezplačna. Toda za razliko od Jeznih in Prhutajočih tičev ter sličnih igrick Pokemon Go ni privlekel množic z igralno mehaniko. Ta je v izdelku skorajda neobstoječa, saj gre bolj za udejstvovanje kot za igranje. Terno so zadeli z zmesjo dveh precej sodobnih in samih po sebi privlačnih prijemov: geolova po terenu in obogatene resničnosti, augmented realityja. Ko se pokemončki za ekranu mobilnika zlijejo z okolico, ki jo posreduje kamerica, je to za večino nekaj novega in razburljivega. Nekaj, kar enostavno moraš preizkusiti.

Ready, set, GO!

Začetek pritegne. Urediš virtualno podobo svojega trenerja, ki bo lovil spakice, izbereš prvega pokemona in ven odhlačaš polnit album (pokedex) s preostalimi sto petdesetimi žvercami. Geolokacijski naravi primerno med potikanjem po zunanjem svetu motriš radar, kjer so izrisani cefizeljčki v tvoji bližini. Njihov videz je dober indikator habitata, v katerem se radi zadržujejo. Nemočno premetavajočih se rib, Magikarpov, je v izobilju na obrežjih Ljubljanice, dočim cvetohrbti Bulbasauri često prežijo v gozdovih okoli Rožnika. Ko se mončki pojavijo v dometu pokežoge, telefon zavibrira, ti pa se z dotikom preseliš v miniigro frcanja okroglin v pokemonovo glavo. Močnejši kot je divjež, večja je verjetnost, da jo bo popihal ali da se bo napadu ogibal s kakim spretnim skokom, dočim šibkejši vdano v usodo čakajo, da jih žoga posreba. Sposobnosti vrhunskega bejzbolskega metalca niso potrebne, saj zaradi pomanjkanja raznovrstnih manevrov zadostujejo približno štirje preprosti gibi in kakšna pokemalina, ki tečnobice predhodno omami.



Pokemoni zaradi obogatene resničnosti delujejo kot prikupne, sredi mesta izgubljene žverce. A na srečo je ta pogled možno nadomestiti s statičnim, ki olajša lučanje žoge.

Trenerski pribor dobivaš z obiskovanjem PokeStopov, ki te zalagajo z rdečebelimi žogami, napoji za regeneracijo in jajci, iz katerih se po več prehojenih kilometrih izvalijo pokemoni. Teh je v ruralnih okoliših komaj prgišče, se pa radodarno pojavljajo v količkaj večjih mestih. Del izkušnje tako postane spoznavanje znamenitosti, saj so kot pokepostanki zabeleženi spomeniki in druge zgodovinsko-kulturne točke. Slednje zna biti s stališča bontona nerodno, kot na lastni koži izkušajo vodiči po Auschwitzu. Tam se, da je mera polna, pojavljajo ognjene pokepošasti.



PokeTriptih. Fazi grinda vseh mogočih bitij sledi skrbna selekcija najboljših borcev, tej pa razbijanje nasprotnikovih telovadnic. Nabor napadalcev lahko prilagodiš listi branilcev, zato imaš kot agresor rahlo prednost.

Samo še enega, resno, samo še enega!

Pokemona je moč na višjo stopnjo razviti le, če si prej nalovil kopico primerkov iste vrste. Stari moto 'Gotta catch 'em all' so tako mnogi že prekrstili v 'Gotta grind 'em all'. Izkušenjske točke sicer prinaša skorajda vsaka dejavnost, vendar špil igralca potiska v neusmiljeno farmanje. To bi ob manjku družabne komponente kmalu postalo moreče. Kdor hoče prilesti do zadnje, štiridesete izkušenjske stopnje, mora za to napolniti petdeset tisoč pokežog. Ta cilj še ni izpolnjen, je pa drugi veliki met in s tem potrditev statusa človeka brez vsakršnega življenja, ujetje vseh trenutno dostopnih pokemonov v regiji, nekomu že uspel v Ameriki. Trud Nicka Johnsona ni bil zaman, saj je kmalu zatem prejel sponzorsko pogodbo za odpravo na preostale celine, s čemer kani ujeti še tiste, ki so ekskluzivni Evropi, Avstraliji ter Aziji. Redditovci pa so med razgrebanjem izvorne kode odkrili jerbas legendarnih pokemonov, ki vsaj zaenkrat nimajo faktorja ulovljivosti. Mnogi špekulirajo, da znajo biti del kakšnega masovnega dogodka. Še en indic tej teoriji v prid se skriva v lani izdanem dražilniku, ki prikazuje množico sredi New Yorka, ki družno tala batine Mewtwoju.

Silnejše zverinice so važne za zavzemanje telovadnic, kjer moč merijo tri frakcije. Kleč je v poznavanju tipov pošasti in sestavi ekipe, ki bo v papir-kamen-škarjastem sistemu potegnila dolgo. Vodni pokemon se bo dobro odrezal proti ognjenemu, a bo pogorel proti električnemu, kar je odmev temeljne serije. Toda v primerjavi z orenk iteracijami so razlike med nakazicami dosti manjše, sistem pa zreduciran na brzinsko drkanje knofa za napad in poluporabno izmikanje posebnim napadom. Nasploh je špil opazno manj kompleksen od večjih bratov in ljubitelji serije bodo poleg manka premišljenih poteznih bojev gotovo pogrešali trgovanje in neposredne obračune z drugimi trenerji.

Zastonjkarski model z mikrotransakcijami je privlačno izveden in ne daje občutka prisiljenosti v kupovanje. Tudi brez večjega ruzaka in peharja vab izkušnja ni pretirano okrnjena. Za nameček lahko računaš na solidarnost kopice igralcev, saj določeni artefakti, prejeti med levelanjem, koristijo vsem. Vaba recimo v bližino pokestopa privleče žverce, ki jih lahko ujame kdorkoli, ne le tisti, ki jo je nastavil. Slednje kot marketinško potezo s pridom izkorišča dosti alternativnih kavarn, ki z 'lurom' poleg pokemonov privabijo kopico s pošastki obsedenih hipsterjev. Niso pa butični lokali edini, ki se poslužujejo novodobnih poslovnih praks. McDonald's je že podpisal pogodbo, s katero je tri tisoč svojih poslovalnic na Japonskem pretvoril v telovadnice.

Norija je živa tudi na domači grudi, ki jo take svetovne kaprice ponavadi zaobidejo. Praktično vsako malo večje mestece je že doživelo svoj trenerski sestanek, na Bolhi pa se za orenk denarce prodajajo računi z močnimi beštijami. Najbolj živahno je v prestolnici. Na Kongresnem trgu ali v kaki kavarni ob Ljubljanici je moč vsak trenutek dneva naleteti na zagrizene skupinice trenerjev, ki piknikujejo ali kofetkajo, medtem ko se ob njih vsakih nekaj minut nariše svež primerek. Važenje z levelom in combat pointi najboljšega pokemona je ob srečanju mandatorno, tovrstno druženje in občutek pripadnosti skupnosti pa ena najmočnejših privlačnosti igre.



Nintendo kani septembra lansirati 45-evrsko zapestnico pokemon go plus, ki bo lastnika s piski opozarjal na divje in omogočal metanje žog brez venjemanja telefona.

Je dieta učinkovala?

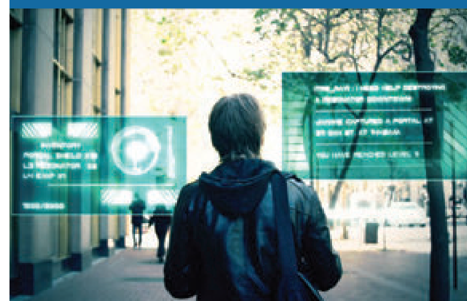
Špil za Android in iOS (Windows Phone je seveda v nemilosti) v ozadju ne deluje, prav tako ne, če se ekran zatemni. Posledično imaš vselej prižganega in baterija ne zdrži več kot nekaj uric. Tudi hroščev je še precej, čeprav so že objavili nekaj popravkov in strežnike spravili v boljše stanje, kot so bili tik po porodu. Serverji so takrat ob prijavi redno odzdravljali z “We are humbled by your incredible response,” kar je nemalokrat prekrižalo načrte plenilskih pohodov in povzročilo nemalo slabe volje. Povrhu so jih večkrat shekali.

A pod črto gre za prikupno, zabavno igro z dosti prostora za izboljšave, katere koncept je v svoji preprostosti nespodobno zasvojljiv. Če bodo avtorji uresničili obljube o dodatni vsebini, trgovanju in normalnem bojevanju z drugimi trenerji, morda vendarle ne bo šlo le za muho enodnevnico. Učinek kotaleče se snežne kepe pa se ne bo porazgubil že nekaj mesecev po bombastični splovitvi.

Odgovorni trije

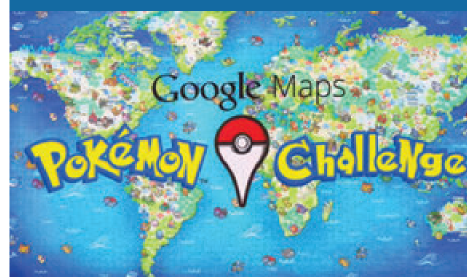
NIANTIC

Niantic Labs, tvrdka za Pokemon Go, je nastala kot Googlov zagonski projekt. Matično podjetje mu je leta 2010 podelilo mandat za izgradnjo aplikacije, ki bo delovala na platformi Google Maps. Tako so izdelali Ingress, znanstvenofantastičen špil za mobilnike, v katerem dve strani zavzemata portale, povezane izvenzemeljsko materijo. Igralci obeh klik se morajo za optimalen izplen ozemlja in točk med sabo usklajevati. Nekomu so soborci s crowdfundingom celo omogočili polet z letalom čez Aljasko, da je za svojo ekipo lahko zavzel ključno točko. Rahlo šibkejša sorta pripadnosti se v obliki telovadniških spopadov zrcali tudi v Pokemonih. To pa ni edina podobnost. Veliko portalov, ki so jih v Ingressu s svojimi predlogi pomagali ustvariti igralci sami, je Niantic enostavno pretopil v PokeStope in telovadnice.



GOOGLE

Veliki G je razen kot tridesetmilijonska finančna injekcija Nianticu rabil tudi kot povsem slučajen navdih. Še kdo pomni njihovo prvoaprilsko šalo iz leta 2014? Šlo je za demo AR-igre, katere cilj je bil z mobilnikom ujeti pokemone na vseh celinah, ter se pridružiti Guglovemu timu elitnih trenerjev. Mi smo se smejali takrat, Googlu se smeji zdaj.



NINTENDO

Japonski velikan si lasti zgolj tretjino tvrdke The Pokemon Company, ki skrbi za pokelicenco, in manjši, nerazkriti delež v Nianticu. Tega vlagatelji najbrž niso vedeli, saj so teden po izidu vrednost njegovih delnic zvišali za celih 12 milijard dolarjev. Nakar je Nintendo povedal, da ima malo veze z igro Pokemon Go in da naj ne pričakujejo mastnih dividend. Delnice so zato padle.





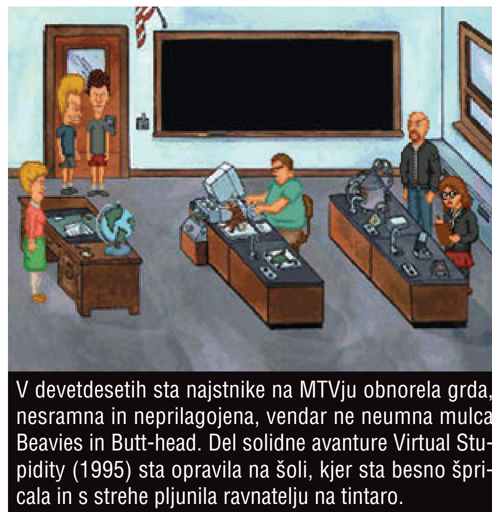
**Stoji učilna zidana,
niti najmanj židana.
V njej učitelj je kot šef,
duše krade, daje v sef.**

**Dečki strášno ga črtíjo,
deklice ponoč' ne spijo.
Mladež, nič ne boj se več.
Sneti prasca dene v peč!**

Moji najlepši šolski spomini da te zanimajo? Šur: ekskurzije, ogled Modrega poletja in Top Secreta, prosti spisi pri slovenščini, nepravilni angleški glagoli, Leisure Suit Larry na jantarjevem monitorju v računalniški učilnici, Mateja in pa Barbara. Na spodnjem koncu lestvice so pak krstiteljski nadlegovalci iz višjih razredov, razkuhana musaka v menzi, nefer prfoksi in dolgčas pri številnih urah pouka, ki jim marsikdaj nisem videl smisla. Odgrindal sem jih, da sem se ob zvoncu osvobodil jarma in se prebil do tistega, kar je štelo. Prijateljev, odmorov, sonca.

Na vsak način šola na lestvici priljubljenosti med otroki in mladino kotira dokaj nizko. Dogajanje v tej ustanovi pa se v igrah pojavi malokrat, za razliko od tovrstnih filmov, ki jih je vse polno. Od solzavih ameriških športnih, kjer revni nadarjenež prodre s pomočjo benevolentnega trenerja, prek neštetih najstniških komedij do resne robe, kot je slovenski Razredni sovražnik. Pa knjig, kot je Varuh v rži. O, saj imamo špile, ki se odvijajo v šoli; tega se zlasti ne branijo Japonci, ki tja umeščajo mnoga igranja domišljijskih vlog, kot sta Disgaea ter Persona. Ampak te so azijskega porekla, zanimajo ozek reženj tukajšnjih odjemalcev in niso prav šolmošterske. V njih se hitro začno dogajati nadnaravnosti, tako da junaki nimajo časa sedeti pri urah, temveč jih odnese se garbat pošasti. Še najbolj so na običajno šolsko dogajanje osredotočeni številni vizualni romani z ljubezensko srednješolsko tematiko, ki pa so pri nas sila nerazširjeni.

Zahodne videoigre se šoli mnogo bolj ogibajo, čeprav ne zaradi nezdružljivosti filozofij. Špili se sicer trudijo, da bi bili v vsakem trenutku zabavni in bi omogočili pobeg iz bednega vsakdana. Vendar je napredovanje skoznje podobno šolskemu: naučiš se zahtevanega (sistema igranja, prijemov, zvijač), nakar polagaš 'izpite' – premaguješ ovire, uganke, sovražnike, šefe. Če ti spodleti, se jih lotiš znova, dokler ne dobiš vsaj zadostne ocene, hkrati pa si na lovu za odličnjaštvom. Pri tem si si lasten učitelj, psiholog, hišnik in knjižničar, sam sebi odrejaš naporne naloge in se tepeš po glavi ob neumnostih. Tvoji najljubši prfoksi iznenada ni več ime Dora, ampak Dota! Težava je v slabem imidžu šole, kajti ljudje, še posebej tisti, ki so se navlekli iger, se neradi vračajo vanjo. Čemu bi se, ko je na razpolago toliko privlačnih fantazijskih svetov in prijetnih opravil v njih? In kaj naj bi tam sploh počeli? Zato je iger, v katerih smiselno in poglobljeno obiščeš hrame učenosti, malo. Le kateri založnik bo ruknil solde na mizo in rekel, naredite mi simulacijo učenca? Ali sodobnega učitelja, ki za avtoriteto nima več ne leskove masti ne klečanja na koruzi, temveč mora nesramno mulčad lepo prositi in jih blago karati? Toda nekateri izdajatelji so v preteklosti vendarle našli jajca za vstop na to področje. Zaslužijo si čebelico!



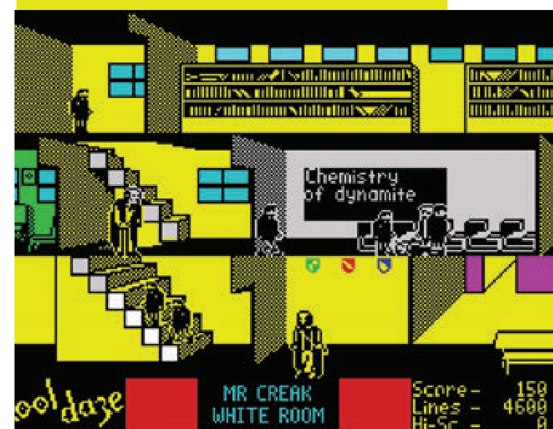
V devetdesetih sta najstnike na MTVju obnorela grda, nesramna in neprilagojena, vendar ne neumna mulca Beavies in Butt-head. Del solidne avanture Virtual Stupidity (1995) sta opravila na šoli, kjer sta besno špricala in s strehe pljunila ravnatelju na tintaro.

SKOOL DAZE

Microsphere, 1984 – spectrum, C64

Nekateri šole niso marali, toda drugi so jo aktivno sovražili in so v njej počeli vse, da bi zagrenili življenje tako učencem kot zborničarjem. Takim je pred tridesetimi leti dala vetra v jadra in vode na mlin slovita uspešnica Skool Daze. Mladenič, ki hehetaje piše na tablo polpismeni naslov, medtem ko ga izmed vrat motri učitelj v značilni angleški obleki, je postal simbol generacije in še danes imajo številni rani gamerji na špil lepe spomine.

Avtorja te klasike sta ustvarila interaktivno inačico britanske tradicije stripov in knjig o porednih učencih, ki se upirajo sistemu. Tamkajšnje šole slovijo po strogosti ter zadrtosti in v osemdesetih ni bilo nič čudnega, če si jo staknil s šibo po riti ali so ti uho navili kot staro vekarico. Takemu ravnanju v brk sta si zamislila junaka Erica, ki si je z jezikanjem in uganjanjem neumnosti prislužil neugodno spričevalo. Le-to zaklenjeno v zbornici čaka na očeta, ki bo Ericu ustrojil kožo. Zategadelj se je mali obremenilno listino nakanil ukrasti, za kar je potreboval šifro trezorja. Tvorile so jo štiri naključne črke in vsak od učiteljev je imel svojo. A še prej je moral aktivirati vse ščite, obešene pod stropom, in sicer s skakanjem ali tako, da je s strelom iz frače prfoksa spravil na rit, nakar se je naslednji kamenček odbil v ščit. Pri tem ni smel nabrati več kot deset tisoč kazenskih vrstic pisanja na tablo, saj so ga tedaj izključili.



Na podlagi spretnega programiranja je v pogledu od strani zrasla stavba s tremi nadstropji in več učilnicami. Naselila jo je življenjska mladež, ki je sama ubirala hodnike in stopnice, sodelovala pri pouku in si nagajala. Pobič Einstein je Erica rad zatožil in zoprni Angelface ga je mlatil. Svojega denarja vredni so bili tudi hladni, osovraženi in krivični šolmoštri, ki so ti radi naložili vrstice, čeprav je bil za prekršek evidentno odgovoren nekdo drug. Pfej! Ko si sodeloval pri pouku, so te tečni sošolci rinili iz klopi, če pa si šprical in vandral po hodnikih, si tvegal kazen.

Zaradi naključnosti gibanja likov in črk, ki si jih moral nabrati, nista bili enaki niti dve igri. Skool Daze tako upravičeno velja za enega najbolj zgodnjih peskovniških špilov. Predvsem pa za tistega, ki je v zgodnjih dneh odlično poustvaril vzdušje šolskega vsakdana, njegov adrenalin ter pogosto banalno brezzveznost. Za prenovljeno inačico glguljaj 'Klass of 99'.

BULLY

Take-Two, 2006 – PS2, PC, X360, wii, PS4

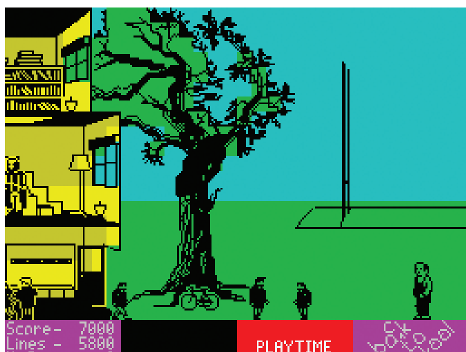
Čeprav je Skool Daze dandanašnji še vedno simpatičen, je s svojo rudimentarno grafiko in hreščečim zvokom neprepričljiv. A nič bati, obstaja mnogo bolj sodobna simulacija šolskega pobalina – Bully ali, kot je bil v prvi izdaji znan v Evropi, Canis Canem Edit. V tem Rockstarovem hitiču smo se iz britanske osnovne preselili v ameriško srednjo šolo, na 'akademijo' Bullworth, katere "elitni dijaki so postali serijski morilci ali odvetniki korporacij!" Tako je ugotavljal naš junak, petnajstletna barabica Jimmy Hopkins waynerooneyjevske zunanjosti, ki so se ga starši znebili z vpisom v ta pekel.

Na prvi pogled in otip ni bil Bully nič drugega kot šolski Grand Theft Auto. Uporabljal je taisti pogon, Džimija si gledal od zadaj in po preteku uvajalnega časa užil peskovniško svobodo. Iz šole si se odpravil po dokaj majhnem mestu, kjer si sprožal glavne in stranske misije. Našel si nove spalno-snemalne lokacije, se vozil s kolesi in se tepel, pokal z zračno puško v zabaviščnem parku, grafitiral, dirkal z gokartom, plaval, rolkal, tiholazil. Če si kršil zakone in horo legalis, so te lovili policisti, učitelji in reditelji, ter zapletel si se frakcijami na šoli, od piflarjev do pretepačev. Vse je prevevala nezgrešljivo GTAjeva satira, le da je ta namesto kriminalnega uresničevanja sanj na smešen in pretiran način slikala preživetje ter uveljavljanje v šoli – prostoru, kjer vsaj toliko kot akademski uspeh šteje status med vrstniki. Džungla v drugačni obliki, z drugačnimi zvermi, pred katerimi te učitelji niso prav nič ščitili, temveč so te raje sami ugriznili. Od tod naziv evropske inačice – "pes psa žre" ali, lepše, človek človeku volk.

Toda če si se Bullyju posvetil, si namesto ultranasilne Grand Theft Autove štimunge odkril nekaj drugega. V nalogah, ki so pritikale protagonistovi starosti, si nagajal kasti igralcev ameriškega fuzbala, kuril drek pred zbornico in od punc fehtal poljube v zameno za čokolado. Nisi kradel avtov, temveč si se fural s skejtom, vespo in rolko. Namesto strojnice in šotganke pa si vihtel pračo in petardo. Takisto si se, če si le imel nekaj volje, udeleževal pouka. Tega so simbolizirale miniigre, v katerih si tvoril besede iz premešanih črk ali v telovadnici igral med dvema ognjema. Lahko si sicer šprical, vendar je udeleževanje višalo statistike, s katerimi si ognil tepežu ali laže šarmiral dečve. Vse skupaj pa so uokvirili prepoznavni liki in zelo dobra zgodba, ki se je naposled izkazala za manj cinično od GTAjevih. Nadvlada nad različnimi šolskimi klikami in ukvarjanje s priskutnim angatonistom Garyjem je privedlo do srečnega konca in poljuba s punco, kar je za Rockstar nenavadno in bistveno drugače od njihovih ostalih iger, naj bo San Andreas ali Red Dead Redemption. Jimmy sicer ni bil paladinska dobričina, vendar je premagal lokalne nasilnike in bil za svoje dobro srce, skrito pod obrito glavo, nagrajen. Pri tem je problematiziral sistem, družbo in naravo nekaterih ljudi, ki so pač bedaki, naj se vsi še tako trudimo, da bi jih poboljšali. Tako je šoli in tako je v lajfu.







Skool Dazovo nadaljevanje Back to Skool (1985) je imelo opazno zajetnejšo šolo z dekliškim predelom. Seznam dejanj pa se je krepko podaljšal, saj je Eric vozil kolo, lučal smrdljive bombe, streljal z vodno pištolo, se zalizoval z deklo in opijanjal šolmoštre.



Japoncem je dolžnost sveta, zato se še v igrah in igricah vračajo v šolo. Tokyo School Life je le eden izmed ducatov animejskih vizualnih romanov, v katerih se skozi statične slike in kupe teksta udeležujemo šolskih ur se ukvarjamo s srčnimi zadevami.



Chamber of Secrets (2002) je eden mnogih špilov s Harryjem Potterjem, ki se seveda ne morejo ogniti mladocoprniški akademiji Bradavičarki. Tekom računalniško-konzolne igre smo raziskali grad z okolico in letali z metlo, pouka pa videli bolj malo.



Šola z vsemi pripadajočimi elementi je eden od temeljnih sestavnih delov TV-serije South Park, kar pa ne velja za odlični špil The Stick of Truth. V njem učilnice oziroma pouka sploh nismo videli, dočim so šolski hodniki rabili le kot eden od nivojev, kjer so se cosplayerski četrtarčki obmetavali s prdci.



Edina sodobna igra s šolskim scenarijem je Life is Strange. To je izvrstna interaktivna nizika, v kateri spremljamo najstniško fotografinjo, ki se spopada s svojo močjo vplivanja na čas. Dobršen del dogajanja je postavljen v šolo in v internat, kjer se ukvarjamo z zaljubljenimi, žleht in prijateljskimi sošolci ter prfoksi.

DVOBOJ GRAFIČNIH VELIKANOV





V preteklem mesecu sta tako Nvidia kot AMD izdala nove grafične kartice v srednjem cenovnem razredu, s čimer sta dopolnila aktualni generaciji izdelkov. Aggressor lahko pove nekaj zaključkov o tem, v katerem grafičnem čipu se najhitreje riše zajec.

V grafičnem testu v prejšnji številki sem bil konec primoran pustiti odprt. Izidi najpomembnejših kartic najnovejših družin so bili namreč razpotegnjeni v začetek avgusta in cene se še niso prilagodile, zato bi bilo napak dajati napotke. Sedaj pa je Nvidia vrhovnima geforcema GTX 1080 in 1070 pridružila težko pričakovanega GTXa 1060. Ta se direktno spopade z že popisanim radeonom RX 480, AMDjevim čudežnim dečkom, s katerim je želel zaobvladati del trga okrog 250 evrov, koder nabavlja največ igralcev. Rdeči pa so 480tki pred tednom dodali kartici RX 470 in 460, ki sta kakopak njeni še cenejši sestrici. Do prihoda pogrošnejših in za resno igranje prešibkih izdelkov na jesen ter najmočnejših radeonov pozimi je to spisek, s katerega je treba izbirati. Kot bomo videli, tabora nekatere reči počneta na različne načine, zato tekma spet postaja zanimiva in izbira ni povsem enostavna.

Manjše je bolje

Najprej na hitro ponovimo, v čem je hec frišnih geforcev in radeonov. Tako Nvidijin čip s kodnim nazivom pascal kot AMDjevo vezje polaris najbolj definira prehod na nov proizvodni proces, ki smo ga dolgo čakali. TSMCjevo 28-nanometrsko linijo je pri Nvidiji zamenjala 16-nanometrska s 3D-tranzistorji FinFET, dočim je AMD prisegel zvestobo 14-nanometrski tehnologiji prijateljske livarne Global Foundries. Takšno zmanjšanje osnovnih gradnikov procesorjev pomeni korenite pribitke. Na enako površino v čipu jih namreč lahko zbašejo občutno več, s čimer bodisi močno povečajo njegove zmogljivosti, bodisi ga zmanjšajo in s tem napravijo varčnejšega.

Načrtovanje tako spremenjenih skupkov pretikal je za inženirje samo po sebi znaten izziv, zato v teh primerih štedijo s siceršnjimi revolucijami v arhitekturi. S pascali in polarisi je podobno, saj povzemajo lastnosti predhodnikov. Izjema je najmočnejši geforce GTX 1080, ki uporablja novo vrsto pomnilnika: GDDR5X. Ta ima približno za polovico višjo prepustnost od običajnega GDDR5, ki ždi na večini drugih kartic. Je pa še precej drag, od koder ekskluzivnost. Takisto ga ne smeš zamešati z videoramom HBM (High-Bandwidth Memory), kakršnega uporabljajo radeoni fury, kajti tisto je čisto samosvoj, tridimenzionalni tip čipa, ki ga zaenkrat ne nosi še noben drug niz kartic. Njegova odlika je zelo visoka, nekajkrat višja prepustnost za podatke glede na GDDR, slabost pa ta hip majhna prostornost, zato imajo furyji le 4 GB shrambe. Sprememba bo prišla šele z drugo generacijo HBMja.

Obe firmi izpostavljata podporo najnovejšima programskima vmesnikoma, DirectXu 12 in Vulkanu, nasledniku OpenGLa. Njuna glavna lastnost je, da programerjem omogočata boljši dostop do strojnih virov in jih manj terjata za lastno delovanje, zaradi česar je dobrobit občutiti predvsem pri surovi hitrosti. Je pa važno poudariti, da je to v mnogočem odvisno od truda programerjev, zato se utegnejo v prihodnje posamezne igre v hitrosti dosti razlikovati. Na spisku obeh podjetij je takisto HDR ali High Dynamic Range Rendering, ki poveča število barvnih

SPECIFIKACIJE

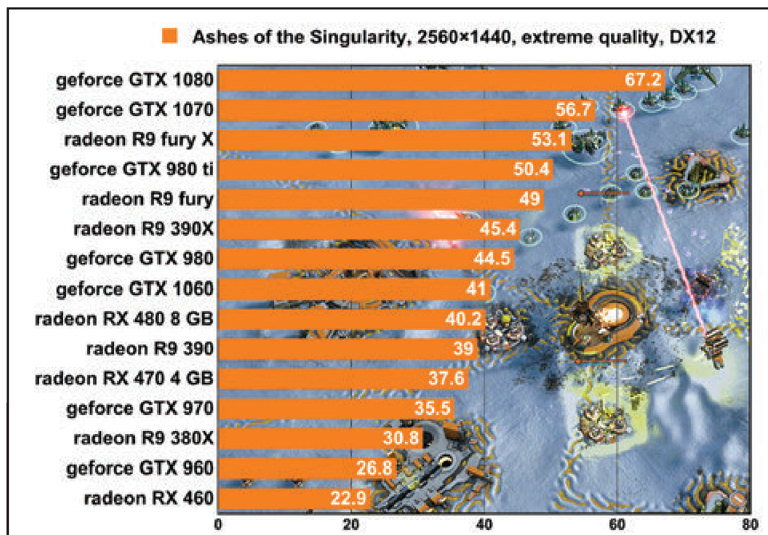
Geforce GTX 1060 je v vseh pogledih enakomerno obtesana inačica svojih močnejših sester. Ima pol toliko procesnih jederc CUDA kot GTX 1080 – 1280. Pa namesto osmih gigabajtov pomnilnika jih je šest; na nekaj ožji, 192-bitni cevi. Seveda je posledično cenejša, pri nas od 350 evrov navzgor, v primerjavi s 550 za GTX 1070 in kar 850 za najmočnejšega člana. Podobno je pri obeh AMDjevih novinkah, kjer pa je že na papirju opazno, da je RX 470 le malo okleščen 480, dočim so pri 460 nadvse krepko zamahnili s sekiro. RX 470 ima kot 480tka lahko štiri ali osem gigabajtov pomnilnika, dočim ima najšibkejša kartica dva ali štiri, povrhu na zgolj pol toliko širokem vodilu. Tudi pri številki senčilnih jeder v čipu je podobno: RX 470 jih ima 2048, manjša pa le 896. To se boleče prenese tudi v realno moč. RX 470 v 4 GB inačici nosi pri nas nalepko okoli 250 evrov, RX 460 pa 180 evrov.

Pri Nvidiji so jeli v napovedih pascala zatrjevati, da zdaj podpirajo async compute. Toda zmogljivost je glede na meritve še vedno slabša kot v radeonih.

AMD je Nvidijino nerodnost glede async computa pograbil in govoriči le še o tem. A zaenkrat je zmaga majhna, saj DX12 in Vulkan še nista razširjena.



V polemiko glede async computa se je zapletel tudi 3DMark. Testni program TimeSpy namreč poudari Nvidijin konkurenčni prijem preemption, zaradi česar so meritve za geforce in radeone podobne. Rdeči so pri tem takoj skočili v luft, da jih je Nvidia podkupila. Ah, grafične vojne ...



odtenkov in svetlobnih jakosti, s čimer naj bi dobili palete, ki so blizu pogledu skozi okno. Zanj je treba imeti monitor, ki je takega prikaza sposoben, in ti zvečine šele pridejo, zato je to tehnologija za prihodnje leto. Omeniti velja še Nvidijin prijem simultaneous multi-projection (SMP), ki zna napraviti hkratni izris scene iz več zornih kotov. To bo posebej priročno za navidezno resničnost in sisteme s tremi ali več monitorji.

Koliko rama potrebujem?

Pri zretju na AMDjeve škatle je prvo vprašanje, ki se porodi, ali izbrati med štiri- ali osem-gigabajtno verzijo radeonov. To je odvisno od tega, kako dolgo nameravaš kartico imeti in s kakšnim monitorjem jo boš sparil. Pomnilnik najbolj pride do izraza v dveh ozirih. Najprej pri velikosti tekstur, torej bitnih sličic, ki jih grafični pogoni nalepijo na geometrijo. (No, v resnici jih pospravijo v senčilnike oziroma shaderje, kjer se obdelajo z vsemogočimi učinki, in šele potem gredo na ploskve, ampak pustimo to temo za drugič.) Grafični pogoni morajo teksture, ki so v vidnem polju, imeti naložene v pomnilniku kartice. Velika večina iger danes povsem v redu shaja s štirimi gigabajti video rama. Obstaja pa nekaj naslovov, ki poznajo tako imenovane zelo visokoločljivostne pakete tekstur, ki za gladko delovanje to mejo včasih prebijejo. Takšen je denimo Shadow of Mordor. A ti skupki so opcijski in zaenkrat ne kaže, da bi se v prihodnjem letu ali dveh množično raztepli po vsej industriji, ker si dizajnerji tega že zaradi omejitev na konzolah ne morejo privoščiti. Bo pa zanimivo, če bosta napovedana ojačana xbox in PS4 kaj premaknila.

Drugi važni podatek pri rabi pomnilnika je ločljivost zaslona. 1920 x 1080 pri štirih gigabajtih rama ne bo imel nikdar problemov, 2560 x 1440 (QHD) lahko včasih kolcne, dočim ultraširoka mreža 3440 x 1440 in 4K nujno potrebujeta več. Drugih bistvenih vplivov na hitrost izrisovanja količina spomina nima, zato denimo med 4 GB in 8 GB inačico RX 480 na običajni 1080-mašini ne boš videl razlike. Sklep je torej naslednji: če nameravaš do pokoja imeti 1080-zaslon, mirno vzemi cenejšo 4 GB 480tko. Če pa po spletu že besno ogleduješ 1440-prikazovala, boš mirnejši, če pljuneš tistih nekaj desetakov več in vzameš več shrambe. Ker RX 470 ne bi priporočal za QHD-monitor, je 8 GB tam brezveze. RX 460 pa, če ga že moraš vzeti, pridobi s štirimi GB. Igrati danes z dvema gigabajtoma je boleče.

Kaj je async compute?

Če si v zadnjih mesecih konkretno zagrizel v članke o grafičnih karticah, nisi mogel mimo razvpitega žuganja, v katerega sta Nvidia in AMD trenutno zapletena. Tiče se 'asinhronega procesiranja', popularno okrajšanega v naziv async compute. Uvedel ga je AMD že pred leti v krovni arhitekturi Graphics Core Next, ki narekuje dizajn vseh aktualnih radeonov, zato je njegov otroček. Namen tehnologije je čimbolj zaposliti grafični procesor, ga s tem docela izkoristiti in tako povečati hitrost. Async compute je v radeonih strojno podprt: ima namenska vezja, ki gledajo, kam še lahko stlačijo katero programsko nit. Geforci do pascalov tega niso imeli, zato se async computinga kratkomalo niso mogli iti, ker ga ni moč kar dodati programsko. Nvidia je to na GTXih 900 sicer poskušala, a se ni obneslo, pa tudi v pascalih je po preizkusih funkcionalnost uborno zastopana.

Toda v zeleni firmi te tehnologije niso pustili vnemar, ker bi bili neuki bumbarji, marveč, ker so ostali zvesti lastnemu, drugačnemu načinu za doseganje istega cilja. Pravijo mu preemption in deluje rahlo drugače od AMDjevega pristopa, saj skuša podobno kot pri centralnih srčikah predvideti, kakšno bo pletenje programskih niti v procesorju in jih vnaprej bolje razporediti. Ta razkorak pa dobi precejšen vpliv, ko ga spojimo z DirectXom 12 in Vulkanom, ki async compute šele zares napravita praktičen, s čimer se njegov učinek v igrah pozna. MOČNO pozna, kajti ima velike zasluge, da je izkaz radeonov v DX12 opazno boljši kot v DX11 in tam Nvidiji meša štrene. AMD se trka po prsih, saj je po dolgem času tekmecu videje zavdal. Toda vojne ni dobil, saj bo pravo sliko dal šele množičen prehod na DirextX 12 in Vulkan, do katerega še ni prišlo.



Ashes of the Singularity, Rise of the Tomb Raider in novi Hitman so še vedno glavni naslovi, kjer je občutiti DirectX 12. Doom je po drugi plati dobil podporo Vulkanu in tudi tam radeoni letijo, da je veselje. Nvidia bo morala garati in nenadoma je tekma spet zanimiva.

Takle mamo

Geforce GTX 1060 se izkaže za jako fajn kartico, ki je za okrog četrtino šibkejša od 1070, toda bistveno cenejša. Hkrati je začela pri nekaj višji cenovni postavki kot prejšnja ljudska GTX 960, toda za nekaj desetakov več se splača. Če varčuješ, sta tako radeon RX 480 kot novodošli RX 470 dobri kartici. Posebej slednja, če te zanima samo igranje v 1080p, kjer ima najboljše razmerje med hitrostjo in ceno. Popravek – ga bo imela čez kak mesec. V Podalpju in tudi drugje po Evropi namreč trpimo za hudim pomanjkanjem teh radeonov, kar spričo povpraševanja njihovo ceno drži močno nad priporočeno! Šele septembra naj bi se dobava spet sprostila in takrat bo čas zanje. RXa 460 pa raje ne glej, ker je razočaranje in mnogo prešibak za svojo ceno. Na nasprotnem koncu velja kupiti GTX 1070, dočim je 1080 zaradi manka konkurence drag kot žafran.

SAMSUNG FIT 2

Gibanje ni več samoumevno, marveč mora biti spodbujano. Nekatere do tega pripravijo Pokemoni, druge motivirajo fitnes zapestnice. Te štejejo korake, spremljajo gibanje, opominjajo na nepremičnost, motrijo spanec in vse to beležijo v dnevnike. Za razliko od večjih pametnih ur so te zapestnice tanjše, vodoodporne in zaradi preprostega zaslona mnogo cenejše. Obstaja pa tudi kakšen vmesni model, ki hoče združiti službo tako športnega pripomočka kot fensi telefoničnega podaljška. Tak je Samsungov fit, katerega nadgrajena inačica je ravno prišla v trgovine. Glavni dodatek napram prvemu rodu je GPS-sprejemnik, kar pomeni, da tekaču s sabo ni več treba vlačiti telefona. Fit 2 tako zabeleži vse: korake, zemljevidno traso, utrip srca in zaradi barometra po novem še vzpon. Vse to lično sestavi v aplikacijo S Health, kamor je mogoče dodatno vnašati kozarce vode, skodelice kofeta, težo ...



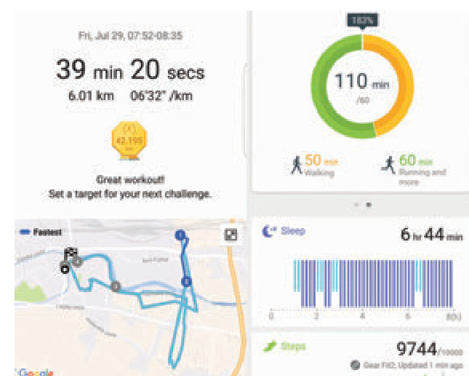
Troje barv fita 2. A četudi se onegaj sili biti pripomoček za 24/7, je za kaj takega precej cenenega videza. Displej je že sijoč, gumijast pašček pa ne.

Sliši se čudovito in do neke mere se priprava izkaže za nucniško. Igrifikacijsko nabiranje kvote korakov in po novem šteng je stimulativno ... Zapestnica zavibrira, če se v pisarni zasediš ... Utrip meri neprestano ... Potek in dolžina pretečene poti sta interesantna in informativna podatka. ... Ravno tako je zanimiv jutranji graf trdnega in lahnega spanca ... Vdelan je pomnilnik za glasbo za navezo z modrozobo slušalko ... Z uro je moč najti založen telefon ... Za nameček se na zapestju pojavijo notifikacije izbranih programov. Na nekatere se je možno celo odzvati, recimo z lajkom, smeškom ali predpripravljenimi sporočili. Ob vsem tem je zapestnica opremljena z ukrivljenim AMOLED-displejem in je čofotanju prijazna. Poleg spanjemerstva, GPSa in glasbene shrambe fit 2 prinaša še par nadgradenj predhodnika. Zaradi rahlo širšega zaslona je vmesnik pokončen, ne več rokozvijajoče vodoraven. Po novem spremljanje teka, kolesarjenja in veslanja starta avtomatično, možno je vnesti več sort vadbe ter beleženi so tudi trebušnjaki in počepi. In naposled deluje z vsemi androidnimi mobilniki.

Kot fizkulturniku in ljubitelju tehnologij bi mi morala biti zadeva torej pisana na zapestje. A popoln onegaj še zdaleč ni. Za tek je v resnici slaba izbira. Prva zamera je nepripravnost displeja za namen. Barvita steklena krivulja je fina za afnanje, toda na sončni svetlobi tehnologija OLED uporabnosti naredi medvedjo uslugo. Svetilnost je prenizka in odbojnost previsoka, zato je sredi dneva razločnost otežena. Vse se blešči in če tečem pod drevesi, vidim na zaslonu samo krošnje. Dodatno zmotijo neprilagodljivi vadbeni infozasloni. Njihov videz je slab in ni variante, da bi sočasno stregli s časom in pretečeno razdaljo. Med maratonom moraš za pregled informacij s prešvicanim prstom ciljati in dregati ekranček. Moti nadalje, da se tekom vadbe zaslon izklaplja, prižig s premikom roke pa ne deluje vedno. To ni pikolovstvo, marveč gre za moteče elemente. Fit 2 v tekaški praksi močno zaostaja za namenskimi športnimi kronometri od Nika in Garmina, ki imajo monokromatske, toda jasne in nastavljive displeje ter dvoje velikih gumbov za posredovanje.

Precejšnje razočaranje je takisto geolokacijskost, ki deluje neverjetno slabo. Signal pridobiva dolgo časa, še hujša pa je nenatančnost. Ura pod milim nebom redno izgublja signal in posledično seka ovinke, medtem ko se ji je nekajkrat čisto zbledlo in sem dobil docela nepravilen potek. Tako zanič tovrstne izkušnje še nisem imel. Prav tako grajam oglaševano samodejno beleženje treninga, na katerega se ne gre zanašati, saj največkrat ne deluje. Če greš gonit pedala ali noge, je trenerja vsekakor dobro zagnati ročno. Na žalost v vadbenem načinu manjkajo kakršnikoli programi in izzivi. Niti proti lastnim rezultatom se ne moreš pomeriti. Spisek neumnosti se še nadaljuje. Hardverska knofa sta majhna in gumijasta nalik cenim uram iz praška ... Vmesnik je pomanjkljiv ... Ni koristnega opominjanja za vodo ... Preden prične zaznavati trebušnjake in izpadne korake, si že zaključil serijo ali pa te je minilo ukvarjanje s tehnologijo ... Sredi teka se spomni deliti s tabo obvestilo o spancu ...

Samsungovi inženirji svojih izdelkov več kot očitno ne uporabljajo na človeški način, zato nenehno delajo felerje. Recimo da med športanjem dobivaš neke informacije v zeleni, za piksel debeli tipografiji, za katere razbranje se moraš ustaviti in iz žepa potegniti lupo. Kdorkoli gre s fitom 2 na rundo teka, bo takoj opazil vse izpričane pomanjkljivosti. Ostale telefonične funkcije teh minusov ne morejo omiliti. Saj je fino, da imaš pri roki SMS, Skypovo sporočilo ali zgrešen klic, četudi je fon drugod v stanovanju. Ampak onkraj tega zapestnica itak ne seže. Nima ne mikrofona ne zvočnika in aplikacije so praktično neobstoječe. Itak bi se morali osredotočiti na prvenstven namen, kjer bi morali dodelati softver in spremeniti obliko ter najbrž tehnologijo displeja. Slednje tudi zavoljo energije. Pripomoček zdrži dva dni, torej manj od predhodnika, in zahteva polnilno postajo. Fit 2 resda pripomore k večji telesni aktivnosti in je z 200 evri cenejši od Microsoftovega banda 2. Toda na podlagi konkretnih izkušenj mojega priporočila zavoljo felerjev nima. Slično gibalno motivacijo nudi zapestnica za tretjino tega denarja. ***LordFebo***



Čeprav fit 2 kaže večino beležk, je pravo mesto za njih S Health na telefonu. Na levi je nezaslišano zgrešen zemljevid teka, desno pa grafikon spanja.



Nož, pest in palica

Ob vrnitvi Jasona Bourna Aggressor spregovori o filipinskih borilnih veščinah, ki mu s fluidnostjo in učinkovitostjo omogočajo premoč nad sovragi.

Nemalo privlačnosti Damonovega lika pobeglega agenta odpade na brezkompromisno osredotočenost, s katero sesuva nakane tajnih služb tako lahkotno, kot bi pekel palačinke. Važen del tega je hitro ročno onesposabljanje sovragov, ki pod udarci in zvini padajo, preden uspejo izustiti "Jezus Kristus, Bourne je tu!!" Mikastenje v seriji je brutalno in hitro, saj Jason ne izvaja teatralnih kungfujskih akrobacij, marveč odločno cilja tja, kjer najbolj boli. Ravno ta premik od zabavniških spektaklov starejših filmskih pretepačin proti hladni učinkovitosti najbolj ježi kožo, saj daje slutiti, da se tako mlatijo pravi tajni agentje, ko je na tnalu življenje. Kar drži: Bournov repertoar s pestmi nekaj malega pobira iz izraelske samoobrambne veščine krav mage, največ pa iz filipinskih načinov boja na blizu (FMA – Filipino Martial Arts), ki jih poznamo pod sopomenkami kali, eskrima in arnis. Ker so naravno skozi stoletja nastajali na območju Filipinov, so docela podrejeni potrebi po preživetju in tvorijo enega boljših celovitih sistemov za samoobrambo.



Brutalnost jugovzhodnoazijskih načinov borbe odlično ponazorita oba The Raida, v katerih uporabljajo kalijev bratski sistem silat. Krempljasti nož karambit takisto izvira iz tamkajšnjih dežel.

On ali jaz

Kali se je rodil iz gole potrebe navadnega filipinskega kmeta, da od lakomnega soseda ne dobi noža med rebra. Posredi ni bilo nobenega višjega cilja ali ezoterične filozofije, marveč preprosto reševanje vprašanja, kaj storiti, ko gre nadte človek z mačeto, nožem, palico ali kakšno drugo trdo rečjo. Prva posebnost filipinskih sistemov je namreč predpostavka, da je vsaj eden od borcev oborožen. Ker je pač v realnosti precej glupo, če ne greš nekoga umorit vsaj z nožem. Celotno gibanje in principi kalija izhajajo iz mahanja z orožjem, tudi tehnike s praznimi rokami, kot sta boks suntukan (na Zahodu bolj znan



Značilne lesene palice držiš po eno v vsaki roki. Tak izvajaš drile izmeničnega udarjanja in odbijanja zamahov s partnerjem, ki borca navadijo na gibanje. Noži za vadbo so leseni ali topi kovinski.

kot panantukan) in brcanje sikaran. Vajenec kalija se vselej najprej priuči vihtenja noža in lesene palice baston, s katero poteka uvodno ogrevanje. Potem gre orodje iz rok in gibi se prenesejo v zamahe s pestmi, "kot bi bila palica samo podaljšek roke." To da filipinskim tehnikam značilne tekoče vzorce gibanja, ki so posebej razdelani pri boju na razdalji rok, saj se predpostavlja, da napadalcu uspe vsaj delno presenečenje. Trdih blokov je malo, kajti na tak način zaustavljati zamahe z mačeto res ni priporočljivo. Namesto tega se skuša gibom nasprotnika izmakniti in jih preusmeriti mimo sebe. Hkrati z odbojem želi borec sovraga onesposobiti, čemur Filipinci pravijo gunting. To pomeni, da istočasno nastaja protiudarec, ki običajno cilja mišice, vezi, sklepe in druga mesta na telesu, ki so važna za njegovo delovanje. Med njimi vrat, zatilje, mednožje in slično. Ni važno, ali imaš v rokah nož ali ne. Tole res ni veščina za v ring, ker bi eden od tekmovalcev lahko ostal doživljenjsko poškodovan. Jo je pa fino gledati, tudi zato, ker mahanju brezšivno priključi vse mogoče elemente ročne borbe. Na primer zvijanja rok, premete in boj na tleh, dasi tu ne gre tako daleč kot kak brazilski jiu-jitsu. Da ne omenjam rabe priložnostnih orožij; dejansko obstajajo programi vadbe tako za boj s svinčniki kot zvitimi časopisi, kar vidiš v Bournovem Identityju in Supremacyju.

Prodor na zahod

Ker se je kali skozi dve tisočletji razvijal v nižjem in srednjem sloju filipinskega prebivalstva, ki je bilo zvečine nepismeno, je izvor posameznih oblik težko dognati. So pa opazni vplivi Kitajske in Indije. Znanje se je prenašalo družinsko iz roda v rod in je bilo hkrati zelo razdrobljeno. Zato velja, da je podvej kalija toliko kot filipinskih otokov, sledi pa najdeš v sorodni indonezijski veščini silat. Prva pisana pričevanja so zabeležili Španci, ki so področje kolonizirali v 16. stoletju. Ti opisujejo vaške skupnosti, ki so se rade sprle do krvi, zato je bilo mnogo ljudi veščih v borbi. Ker so lastnosti borilnih tehnik šele tedaj prvič zapisali, je v izrazju opaziti vpliv španščine, saj iz nje izvirata tako naziv eskrima (iz sabljanja) kot arnis (iz orožja). Ko so Američani koncem 19. stoletja otočje zavojevali s strelnim orožjem, so lokalni mojstri pričeli vnašati prijeme za razoroževanje pištol in pušk, kar se v modernih šolah razvija še danes, saj gre za živ sistem.



Ker je kali vzniknil med kmeti, se je večina orožja kakopak razvila iz kmečkih orodij, ki so jih sprteži na tržnici potegnili, ko je bilo treba koga zaklati. Pod številko šest vidiš prednika karambita.

Pravzaprav so se prvi znalci kalija za mojstre (guro) oklicali šele pri emigraciji na zahod, kajti na Filipinih s takšnim nazivom ni bilo dobro opletati, ker si bil koj pozvan na dvoboj. Kali so v zahodnih državah, predvsem ZDA, najprej skrivoma prakticirali filipinski priseljenci in šele v šestdesetih letih prejšnjega stoletja je prišlo do komercializacije. Dva izmed prvih vidnejših inštruktorjev sta bila Remy Prezas in Johnny Lacoste, svetovna razvpitost pa je prišla, ko se je šel k Lacostu učit Dan Inosanto, sicer sloviti discipel Brucea Leeja. Šola kalija Inosanto / Lacoste je še danes ena najbolj prominentnih na zahodu. Tako je sloves prišel do filmarjev, ki so bili brutalnega pretepanja veseli, saj je prinašal nekaj novega. Inosantov učenec Jeff Imada je zaslužen za največ filmskih koreografij, recimo v Repo Man, Hanni, The Book of Eli in Bournih. Liam Neeson v Taken maha z mešanico win chuna, kalija in silata, Craig pa FMA ponuca v Quantum of Solace.
Če te je kali dovolj navdušil, da bi ga želel prakticirati sam, imaš v Sloveniji že nekaj klubov zanj, največ v Ljubljani. Na primer Društvo naprednih obrambno-borilnih metod, Kempo Arnis Slovenija in Center borilnih veščin ARES. V dobro vseh upam, da ti ga ne bo treba nikdar uporabiti.



KUJ ZMAGO!

Jokerjev presvitli podanik Aggressor, odlikovani veteran stoterih dokumentov, Pogibel slovničnih napak in Prinašalec zblojenih metafor, se loti vesoljskih marincev ter drugih modernih kositrnih vojačkov razširjenega sveta namiznic znamke Warhammer.

Mnogo je privlačnih zabavniških svetov, ki človeka zvlečejo v svoja nedrja, da gre denimo na domišljijski potep po Bradavičarki ali si nadene klobuk coprnika iz Dungeons & Dragons. Toda malokatero izročilo pusti tako globoke sledove demonskih krempljev, ureznin olfa noža in pack barve za makete kot univerzum namiznih strategij Warhammer. Kdorkoli se zazre v katerega od debelih Codexov ali drugih knjig z navodili, ta je spremenjen za vekomaj. Odtlej spontano kriči "BLOOD FOR THE BLOOD GOD!" ali "THE EMPEROR PROTECTS!" in v garaži kuje dvoročne sekire, da bo pripravljen na boj z nekimi galaktičnimi heretiki, ki naj bi prežali od vsepovsod. Od kod se je vzela ta temačna ikonografija s peklenščki, ki vihtijo bazuke, in dlakavimi podganjemožjimi morilci, ki prežijo v kanalizaciji srednjeveških mest?

UDAREC MACOLE

Warhammerji so vznikknili pred tremi desetletji kot namizniške igre, v katerih dva igralca pomikata umetelno oblikovane figurice po bojiščih iz blaga, kartona in stiropora. Še danes gre za razmeroma nišno udejstvovanje, saj tak hobi terja dosti zavzetosti. A s širjenjem franšiz v digitalno obliko z igrami, kot sta Dawn of War in Total War: Warhammer, lahko tudi manj pozoren laik od blizu uzre naskoke vesoljskih marincev, ki z očiščevalnim ognjem kurijo neverne aliene. Odstrejo se brutalno izklesani, ultranasilni okoliši totalitarnih režimov, ki jim v domišljijskih svetovih praktično ni para. To so nalašč za vojno ustvarjeni kozmosi, v katerih čakata zgolj uničenje in – še več uničenja. Poznamo dva osrednja svetova. Srednjeveško-fantazijsko vejo je večino časa predstavljal Warhammer Fantasy, dokler ga niso lani hitropotezno ubili in preporodili v nekoliko drugačno edicijo, Age of Sigmar. Futuristično podobo pa zastopa Warhammer 40.000, kjer vilini streljajo s fuzijskimi topovi. Univerzuma po kanonu sicer nista z iste časovne premice, marveč dve inačici multiversa.

Toda navdušujoče izročilo, popisano v množici prelestno okrancljanih knjig, je le pol štorije. Drugo polovico predstavljajo podrobno izdelana pravila namiznega vojskovanja, ki jih udejanjajo imenitne igralne figurice. S to navezo so Warhammerji postali pojem v svetu pomikanja kositra in plastike po namiznih bojiščih. Klasične vojaške strategije, 'wargame', so preporodili z novodobno usmerjenostjo v fantazijske in znanstvenofantastične pripovedi. Tako so privlačnejši tudi mlajšim, ne le starim vojaškim veteranom, ki se tolčejo s tanki. Najsi te dejansko zanima strateška plat ali pa so ti zgolj fini gigerjevski tyranidski pošastki iz 40K, lahko v teh okoliših najdeš dosti zase. Predvsem dosti pogube, vraževerja, nesmiselnega trpljenja in groze. Skočimo torej s trikrat pokropljenimi talismani in ojeklenelimi srci v dežele večne vojne ter si na praktičnem primeru bitke oglejmo, v katerem portalu tiči demon.



Če na konvenciji uzreš takšne figurice, gre skoraj gotovo za Warhammer. Niso pofl iz kinder jajčkov, marveč včasih prave umetnije. Vidiš tukaj senčenje na orkovskih mišicah in gnilobo med zobmi?

“Silni sovražniki nas obkrožajo in prikriti malopridneži nas glodajo od znotraj. V takšnih brezupnih časih si ne moremo privoščiti luksuza moralnosti. “

Komisar Holt je kamnito namrščenega obraza premeril obrambni jarek, prvo frontno črto nasproti neizbežnemu napadu divjaških alienov. Blatni okopi so vrveli od zelenih oklepov Imperialne garde. Možje so mrzlično nabijali žarkovne lasgune in pripenjali granate. Prvi jarki so morali ublažiti začetni naval gomazeče orkovske horde in jo skoncentrirati v morilski navzkrižni ogenj težke artilerije. Za prvimi linijami so bili nastanjeni elitni veteranski oddelki storm trooperjev Militarum Tempestusa. Še bolj zadaj je videl debele cevi havbičnih in tankovskih topov.
Soldatje pred njim zelo verjetno ne bodo preživeli naslednje ure in naloga komisarjev je bila, da jim takšne slutnje izbijejo iz glave. Holt si je popravil črno uniformo in odločno zakorakal med soldate. Učinek je bil hipen, kajti slehernik je vedel, kaj pomeni neposlušnost komisarju – strel v čelo. “Hrabri vojščaki, zelena plima je pred nami. Naj bo jasno – Orki ne jemljejo ujetnikov. Ali bomo pokazali nepremakljivo držo ali pa bo po nas. Čeprav to vem, bom v teh trenutkih tu z vami, zakaj Cesar varuje! Ne razmišljajte o umiku, dokler jaz ne rečem! Ne umrite, dokler jaz ne dovolim! Preden boste umrli, poskrbite, da sovrag plača enako ceno. Naše življenje je Cesarjeva valuta in ne sme iti v nič!”

NA POSTROJ!

Na mizi je nastajal spopad med Imperialno gardo in Orki v Warhammerju 40.000. Igralca sta na površino velikosti dva krat dva metra poveznila podlago iz kartona in nanj nalepljenega zelenega blaga. Za ponazoritev človeških okopov je rabilo nekaj plastičnih modelčkov. Oddelke guardsmanov je predstavljalo večkrat po deset tri centimetre visokih, pobarvanih plastičnih figuric, ki so bile v ohlapnih vrstah razpostavljene na položajih. Za njimi je čepelo nekaj večjih, dober decimeter velikih tankov. Enote je bilo treba odbirati premišljeno, kajti sleherna je sodila v določeno kategorijo. Število težkih oklepnikov je bilo omejeno, obenem pa posamezna armada ni smela preseči določene točkovne meje. In to vkup z eksotičnimi orožji ter opremo, ki so je lahko bili bojevniki deležni, denimo plazemskih pušk.
Na drugi strani mize so se množično nabirali orkovski hrusti ob stalnem barbarskem kruljenju njihovega igralca, ker je to pač kot orkovski poveljnik dolžan početi! Orki so podobno kot Garda usmerjeni v številčno premoč, s kar nekaj ducati figuric v vojski. Spredaj si denimo našel gretchine, suženjske gobline, ki običajno prestrezajo krogle, da ne zadenejo česa bolj dragocenega. Haha, šala, pri Orkih ni nič dragocenega. Razen warbossa, šefovskega grobijana, ki se od ostalih razlikuje v tem, da ima največjo pest in si ga nihče ne upa na gobec. V tej bitki je imel ob strani pribočnike, denimo Big Meka (res) z energetskim oklepom, za katerega noben Ork nima pojma, kako dela, ampak pač dela, ker je ŠEF rekel, da mora. Okoli so se motovilili meganobzi, veteranski vojščaki, ki jim je ratalo do zdaj ne umreti. Pa 'tankbustazi', hodeče protitankovske mine. Slikovita vojska, tile galaktični zelenci.

“Orki nismo ankol potoučeni u boju, ker smo največji in najmučnejši. Če zmagamo, zmagamo, če pa nas fentajo, smo pa fertik in je itak vseen. Če zbežimo, tud ne šteje, ker loh zmeri prletimo nazaj!”



Warhammerje lahko igra par ljudi za domačim zapečkom, toda največ spopadov se odvije na srečanjih, kjer najdeš večji izbor nasprotnikov. Tole je s slovenskega turnirja. Na mizi je najobičajnejša oblika bojišča z nekaj plastičnimi okraski. Skale in hiške imajo tudi taktičen vpliv, saj prekinjajo strelne črte in otežujejo gibanje.



Total War in Warhammer pašeta skupaj kot sekira v orkovsko črepinjo, saj se bitke vršijo v podobnih pravokotnih formacijah. Poleg Dawn of War in Battlefleet Gothica je Total War: Warhammer eden od naslovov, ki jih moraš imeti. Računalniške igre so edini način, da uzreš Fantasy, saj so namizniško verzijo ukinili.



40K spoznaš po pihalnikih v rokah bojevnikov in večjih bojnih strojih, kot so orkovske hodeče konzerve ali eldarski lebdeči tanki. Že dolgo je futuristična inačica zaznavno bolj priljubljena in s tem bolj razširjena od fantazijske. Je kanec lažja in hitrejša za igranje, plus ljudje očitno bolj tripajo na bazuke kot meče.

Orkovski warboss Skullkrakka se je popraskal po kovinski čeljusti. Ni ga srbela, le svetovalec mu je dejal, da pametni možje to počnejo in on je bil pameten. Odkar pomni, njegov klan ni na kupu zbral toliko Orkov. Ampak mogoče je to zato, ker so ga že večkrat ustrelili v glavo in mu je spomin pešal. Kamor je segal pogled, je gomazelo od mešanice mišic in rdeče popleskanega oklepa. Rdečega zato, ker so mu rekli, da tako pobarvane stvari šibajo hitreje. Bojevniki so vse bolj neučakano pogledovali proti šefu in prišel je čas za naskok.
"Sej veste, kuga morte narest. Če ne moreš bukseljna kresnt, ga pihneš. Če ga loh kresneš, ga dej, pol pa ga še enkrat ustrel, če še ni mrtu. Pa tud če je, ga še mal ustrel. Evo, gremo. WAAAAAAAAGH!!"
Z nečloveškim (dobesedno) krikom iz takšne globine grla, da niti eldarski navigatorji ne bi našli poti do tja, je Skulkrakka pognal zeleno hordo v napad.



"Oni bodo moji najboljši bojevniki, povsem predani. Izdolbel jih bom kot glino in skoval v talilnici vojne. Oni so Vesoljski marinci in ne poznajo strahu." Spejs marinci so elita Imperija in hkrati na mizi ločena armada od kanonfutrske garde. Gre za močno genetsko in kibernetsko ojačane može v težkih, strojno gnanih oklepih.

ČREVA NA PLOT!

Namizni Warhammerji tečejo po potezah in napadajočemu Orku je tu pripadla prva. V njej je lahko ukazoval vsem svojim enotam, nakar je nadzor predal nasprotniku in tako je šlo izmenično naprej. Sleherni korak je razdeljen na tri glavne faze: premik, streljanje in mikastenje. V prvi je igralec s plastičnim merilom v inčih odmerjal gibanje zelenokožne svojati. Pešadija lahko običajno premeri okrog šest palcev, zato je nekaj potez prostora, da se sovražniki luknjajo. Po vseh premikih je sledila faza streljanja. Za slehernega bojevnika je Ork prijel v roko po eno šeststransko kockico in metal za rezultate zadetkov, odvisne od njihove veščine ciljanja v tabelah. Za vsakega od zadetkov je znova prijel v roko kockice in jih vrgel po mizi še za rezultat učinka, pri čemer sta nasprotnika primerjala moč orožij v tabelah z odpornostjo zadetih enot. Če so krogle našle cilj in naluknjale nesrečne soldate, je bil na vrsti 'saving throw', v katerem je Imperialec metal kockice za primer, da bi oklep vendarle rešil situacijo. Skratka, v Warhammerjih mečeš po več kock na figurico za vsak napad in besno zreš v tabele, zato gre za precej globoke namiznice.
Orkovski vojščaki so raje kot učenje merjenja imeli pretepanje gretchinov, zato niso bili ravno snajperji. Toda absurden volumen ognja, ki ga je bila horda sposobna vreči na sovraga, je vendarle že v prvi salvi pogubila več Imperialcev. "HAHA, DAKKA DAKKA DAKKA," se je drl Ork, kar v orkovščini pomeni streljanje. Temu v primeru, da so si nasprotne miniature dovolj blizu, sledi faza juriša, kjer se na podoben način kot pri rešetanju določi izide boja na blizu. Četudi v svetu Warhammerja 40.000 poznajo strelno orožje, je spopadanje prsa ob prsa zaradi množičnosti naskokov stalnica in kdor ni vešč rokovanja z motorno žago, hitro izgubi drob.
Tako se sleherna partija nadaljuje v sozvočju prebrisanih bočnih manevrov in vselej nepredvidljivih metov kocke. Ravnotežje med taktičnimi veščinami in naključnostjo je že od nekdaj srž privlačnosti zbiranja ob mizah z bojišči. Nasprotnika skušata dobiti čimveč sovražnih figuric v preverjen snop morilskega ognja ali z nenadnimi naskoki presenečenja vse stavita na srečen met, ki bi uničil najbolj potentne bojevnike. Imperialec je imel denimo v rokavu še eno presenečenje, teleportacijo elitnih Cesarjevih enot – marincev! A to je štorija za kdaj drugič.



Sovraga lahko kresneš z žago, če se podstavka figuric dotikata, ali moreš do cilja jurišati. Zato so razdalje presneto pomembne in merilo stalno v rokah. Maherji imajo radi takšne labirinte, ker je gibanje oteženo in pride veščina bolje do izraza.



U TEMI PRETEKLOSTI JE SAMO – PODLAGA

Juriši težkih konjenikov in tacanje robotskih dreadnoughtov skozi gnusobe so se začeli dokaj pohlevno. Trojica Londončanov Ian Livingstone, Steve Jackson in John Peake ob ustanovitvi Games Workshopa še ni marala ne za fantazijo ne za vojaške simulacije. Ko so leta 1975 podjetje postavili na noge, so bili zgolj cimri, ki so ponucali Peakovo znanje rezbarjenja lesa, da so po pošti prodajali podlage za šah, go in backgammon. Oglaševali so se po katalogih in v lastni publikaciji Owl and Weasel. Kljub njeni uborni nakladi je po magičnem spletu naključij (EMPEROR PROTECTS!) en izvod pristal čez veliko Lužo v rokah Garyja Gygaxa, sostvaritelja Dungeons & Dragons. Misleč, da je Workshop uveljavljena tvrdka, je Gygax Britancem ponudil zastopstvo za D&D na Otoku. Livingstone in Jackson sta priložnost takoj pograbila, dočim Peake 'kr enih vilinov in nevemčesa' ni maral in je šel. Resno, tipček je bil tako oldskul, da so bile namiznice zanj samo šah in podobne, karkoli več pa totalna izdaja! Z njegovim odhodom je Games Workshop izgubil svoj proizvodni potencial, toda D&D je bil uspešnica in z njim je eksplodiral tudi novopečeni uvoznik.



Jackson (levo) in Livingstone sta največjo svetovno slavo v bistvu dosegla izven Games Workshopa, ko sta zasnovala serijo pustolovskih knjig Fighting Fantasy, kjer kocka odreja vejitev štorije.



"Bojte se me, smrtniki, kajti jaz sem izvoljeni Sin Kaosa, poguba sveta. Armade temnih bogov so zbrane za menoj in po moji volji bodo vaši narodi slabičev padli!"

KAOS

Demonski Kaos je tako v fantazijski kot futuristični izvedbi Warhammerja nasprotje frakcij reda, ki jih predstavljajo Imperij, vilini, škratje in lizardmeni, pa v prihodnosti 41. tisočletja še Eldarji in Tau. Niti zlohotnih spletk vlečejo štirje osrednji bogovi, ki bivajo v demonski kaotični dimenziji, warpu. Khorne, božanstvo krvoločnosti; Nurgle, božanstvo propadanja in bolezni; Slaanesh, božanstvo dekadentnega hedonizma; in naposled Tzeentch, božanstvo neizbežnih sprememb. Običajno si četverica ni naklonjena in si stalno skače v gnilo zelje. Podaniki Kaosa tako lahko upajo na naklonjenost enega od njih, ki jih v zameno za zvestobo mutira v supersoldate ... dokler bodisi ne krepnejo v njegovi službi, bodisi se zaradi mutacij ne izrodijo v amorfne kreature, spawne. Vsake toliko pa se pojavi povzpetnež, ki uspe na svojo stran pridobiti vse štiri bogove. Pojav takšnega 'junaka' pomeni uničenje epskih razsežnosti, ko iz raztrganin med stvarnim svetom in warpom prikorakajo demonske ekspedicije in mnogo nič krivih bitjec konča nataknjenih na kol.

Fantasyjev Archaon the Everchosen, Lord of the End Times, je eden takih skrajno nevarnih možakarjev, ki naokoli kopitlja z glavami premnogih žrtev za pasom. Z originalnim imenom Diederick Kastner je bil sprva imperialni lovec na čarovnice, ki je padel pod vpliv demonskih sil. Odpravil se je na dolgo popotovanje in iskanje silnih artefaktov, s katerimi bi si podjarmil svet. Skratka, kot vsak fantazijski veletolovaj. S to razliko, da Archaonu uspe uničiti svet. Fertik maša. Sauron noob. V bistvu je bil Archaon totalen frajer med kaotiki že od svojih začetkov, toda za ultimativni uspeh se ima zahvaliti politiki Games Workshopa. Ko so se v tvrdki odločili WH Fantasy pod bremenom tržnih razmer preobraziti, so to pač storili tako, da so stari svet totalno umorili in iz njega napravili Age of Sigmar, Everchosenu pa je pripadla častna vloga pritisniti petelina. S svojo pozitivno nemezo, bogom Sigmarjem, kataklizmo sicer preživita in se ravsata še naprej v novem univerzumu. Mnogo drugih ras pa je ni tako dobro odneslo. Trije vilini – visoki, temni in gozdni, se spojijo v eno raso, dočim so egipčanski del nemrtvih, Tomb Kingse, kar odstranili, ohranili pa le vampirske barone. Šmrc.

"Po deset tisoč letih bojevanja vojna še vedno traja. Naj si tisti, ki uzrejo blišč Imperialne palače, vzamejo trenutek in občudujejo dosežke Njegovih največjih bojevnikov."

CESAR

Cesar človeškega Imperija je bržkone osrednja figura Warhammerja 40.000. Njegov izvor ni poznan, kajti večina spomina pred petindvajsetim tisočletjem, ko se je človek razširil po galaksiji, je izgubljenega. Gre za genetsko izpopolnjenega, poltretji meter visokega adonisa ajnštajnovske možganske kapacitete, ki je v 31. tisočletju zasnoval Imperij, galaktično človeško državo. A kaj kmalu so mu štrene zmešali destruktivni bogovi Kaosa. Omrežili so skoraj polovico od dvajsetih Primarchov, poveljnikov Vesoljskih marincev in izpopolnjenih vojščakov, ki jih je voditelj z genetskim inženiringom napravil po svoji podobi. Spopad je te elitne marince razklal na lojaliste, ki se še danes, v 41. mileniju, borijo za Imperatorja, in kaotike, zveste izprijenim, uničevalnim silam. V tisti bitki je bil Cesar smrtno ranjen in zadnjih deset tisoč let ga pri življenju umetno ohranja Zlati prestol, za katerega delovanje dnevno žrtvujejo tisoč ljudi. Imperij je pod grožnjo z vseh strani postal militaristična totalitarna država, ki se razteza čez milijardo svetov. Poleg Kaosa njene obronke glodata orkovska in tyranidska zalega. Pa ostanki Eldarjev, nekoč vodilne civilizacije v vesolju ali po domače vilini sveta 40k. Ter starodavni Necroni, mlada rasa Tau ... Za bitja tega sveta "ni miru med zvezdami, zgolj večno klanje in krohot lakomnih bogov."



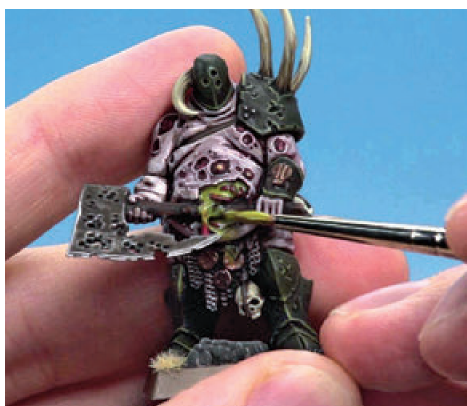


White Dwarf je bil desetletja poglavitni vir novic o spremembah in novostih v GWjevih igrah in z dizajnom so se zelo trudili. Vlogo ohranja tudi v času interneta, le da je od predlani tednik.

Leta '77 je Owl and Weasel nadomestila konkretnejša oglasna revija White Dwarf, aprila naslednje leto pa je firma odprla prvo trgovino. Ključni premik so sprožili še leto pozneje, ko so postavili hčerinsko podjetje za izdelavo kositrnih figuric, Citadel. To je bila osnova za vse Warhammerje z druščino in pod to znamko z značilnim logotipom gradu miniature nastajajo še danes. Gygaxu hitra rast Britancev ni ušla in se je zavzemal, da bi prišlo do združitve z njegovim TSRjem. Toda Livingstone in Jackson sta želela ohraniti samostojnost. Pametno sta se zedinila, da se ne bodo osredotočali zgolj na zastopstvo D&Dja, marveč bodo distribuirali druge igre in razvijali lastne. Poskušali so v različne smeri, dokler ni leta 1983 Rick Priestley, ki je dotlej delal v poštnem oddelku, v navezi s piscem Richardom Halliwellom skoval prve edicije Warhammerja.

KLADIVO V PLAUŽU

To je bil čuden križanec med fantazijsko vojaščino in D&Djevsko frpjko. Povrhu je bil brez figuric, saj so ga sestavljale le tri bukvice z navodili, med drugim za krepitev likov. Priestley je bil namreč navdušenec nad zgodovino ter fantazijskimi štorijami in je malo jemal iz Conana (tr00!), malo iz Gospodarja prstanov (logično), pa malo iz ... Doctorja Strangelova in strahov pred atomsko vojno (kaj?). Druga izvedenka leto pozneje prvič omenja Imperij in Kaos, dočim je šele tretja iz '87 imela približno podobo današnjih, z obsežnejšimi vojskami miniatur na mizi. Tiste inačice so bile pripovedno in slogovno še malo bolj hudomušne kot danes – posebno v sličicah, ki so dosti stavile na hecnost.



Fotka nagnitega kaotičnega vojščaka lepo pokaže, kako majhne so v bistvu figurice, in za barvanje res ni dobro, če imaš gozdarske šape. Dodajanje detajlov je dobra vaja za prakso srčne kirurgije.



NEGOVANJE MINIATUR

Warhammerji deklarirano uporabljajo 28-milimetrske figurice, kjer šteje višina brez kvadratne ali okrogle podlage za stabilnost. V praksi je to merilo ohlapno in skozi čas so se soldatje za nekaj milimetrov povečali. Sigmarjevi vkup s podstavki merijo polčetrti centimeter. Posebni karakterji, kot so junaki ali masivni bojni stroji, so večji in lahko dosežejo poldrugi decimeter. Spočetka so bile prav vse figurice iz kositrove zlitine, proti koncu devetdesetih pa so jih ogromno zamenjali s plastičnimi. Takšen režim vlada še danes: večina običajne pešadije in enot z velikim volumnom, ki bi bile v kovini pretežke (tankov), je plastičnih, dočim so kovinski razni zmaji oziroma bolj izstopajoči bojevniki. Plastični kosi so v škatlah še pritrjeni na ulivne kanale, podobno kot tisti pri modelčkih ladij, letal in podobnega. To pomeni, da jih moraš odtrgati in skrbno obrezati z nožičem. Tudi kovinski ponekod terjajo brušenje. Sledi natančno ročno barvanje po navodilih v buklah, ki ga moraš v celoti izvesti sam. Barve nanašaš v več plasteh: najprej podlago za boljši oprijem, potem splošno teksturo in naposled detajle. Za prve se nucajo spreji, za druge čopiči, vso našteto opremo pa je moč dobiti v modelarskih trgovinah. Odveč je poudarjati, da zaljšanje vsakega soldata posebej terja čas in zavzetost. Zato je vzdrževanje Warhammerjevih miniatur povsem samosvoja dimenzija.
Če nimaš volje za ukvarjanje z barvanjem in sestavljanjem, je moč vojske kupiti na Ebayju ali jih kupiti od izgorelih igralcev, ki so prenehali z igranjem. Ta trg je dokaj živahen. A tudi v tem primeru moraš biti stalen član skupnosti, kajti igranje teh iger ni zgolj nekaj pomikanja figuric po mizi, marveč polnopraven hobi! V bistvu so nekateri modelčki tako luštni, da sploh niso za na bojišče, marveč sodijo v vitrino. Za urejanje vojska poleg časa potrebuješ še obilico prostora, kajti figurice se nametane v predalu ne počutijo dobro. Če nimaš svoje sobe, se boš s tem težko ukvarjal.





Zaradi v pravokotne formacije postavljenih bojevnikov se pri Fantasyju rado uporablja takšne podstavke, s katerimi je laže premikati večje gruče figuric. Včasih milimetri odločajo, ali fašeš naskok v bok, kar za napadene pomeni preizkušnjo in dostikrat terja met kocke za preizkus morale ter nevarnost paničnega pobega.



Age of Sigmar na negativni strani ohrani kaotike in podganje Skavene, dočim sile reda dobijo nove člane. V zlatih oklepih so Stormcast Eternals, Sigmarjeva osebna vojska nezlomljivih mamojebcev, oziroma nekakšni fantazijski marinci.



Velikost čekanov pri Orkih je običajno obratno sorazmerna z njihovim znanjem slovnice. Ampak to ni pomembno, ker oni itak raje govorijo s sekirami kot besedami. Usta odpro zvečine za "WAAAGH!", svoj bučeči bojni krik.

Istega leta je nastal še en manjši špilčič, Warhammer 40.000: Rogue Trader. Igre so se vrtele okoli ene vesoljske ladje z okolico in spopadov manjših skupinic. Naslov je bil obenem zelo frpjsko naravnan. Še bolj zanimiv pri prvi inačici 40K je zametek sveta, saj ga je Priestley zasnoval kot parodijo. V White Dwarfu, ki je postal pošteno debel mesečni glas tvrdke, se je namreč z bralci za zabavo poigraval z mislijo, kako Warhammer prenesti v futuro. Hudomušno je za človeške predstavnike dal pretirano pravičniške vesoljske marince, ki so bili v svoji nezlomljivi veri bolj papeški od papeža. Nazore so v poznejših edicijah skoraj v celoti ohranili, saj postanejo smešno fanatičen Cesarjev oddelek – do te mere, da nemalokrat raje krepnejo pod navalom premočnega sovražnika, kot da bi se taktično umaknili, ker tisto je ja izdaja Imperija.

S tem so Priestley in njegovi nasledniki spontano ustvarili bizarno samoironičen svet, ki parodira domišljijska vojskovališča. Večina ras in likov Warhammerja 40.000 je tako absurdno nasilnih, religioznih in diktatorskih, da zlepa ne bi želel nihče živeti v njihovem univerzumu, niti na dvotedenskem dopustu. V nobenem od njegovih kotičkov. Sploh. Tehnološki napredek je tu ustavljen in vse je usmerjeno v pobijanje. Skupnost takšnemu vzdušju šaljivo pravi 'grimdark', po sloviti povedi s prve strani knjige navodil za 40K: *"In the grim darkness of the far future, there is only war."* Medtem ko D&D, Lord of the Rings in podobni univerzumi skušajo ohranjati nekaj priljudnosti sveta, ti dajo Warhammerji brez okolišenja vedeti, da tu slehernika čaka bridek konec. Še dobro, da so zraven Orki, ki tako v Fantasyju kot 40K z obema nogama prestopijo mejo v komedijo in razredčijo trpki cinizem preostalih ras. Sicer bi človek po nekaj igrah padel v depro.





WARHAMMERJI NA ZASLONIH

Bojna kladiva so med računalniškimi igrami zastopana že dolgo, toda Games Workshop je bil z licenco do pred kratkim vseeno stiskaški, zato naslovov ni bilo veliko. Od starejših so se najbolj proslavile Space Hulk in izometrični realnočasovni strategiji Shadow of the Horned Rat in Dark Omen, kjer smo imperialne, škratje in vilinske formacije proti Skavenom, Orkom in Nemrtvim vodili dosti podobno kot na mizi. Soldatje so kot v pisanih pravilih paničarili pod uroki in v svojo sredo smo dobili imperialni parni tank. Še danes so legende. Od modernejših velja omeniti podobni Mark of Chaos, ki je bil že kanec lahkotnejše sorte, pa seveda MMORPG Warhammer Online: Age of Reckoning, ki je dolgo kljuboval World of Warcraftu, dokler ga niso spričo izgubljene licence pred tremi leti ugasnili.

Večina omenjenih naslovov je bila iz sveta Fantasyja, dočim je 40K dobival obskurnejše poteznice. Vse pa se je leta 2004 spremenilo s prvim Dawn of Warom, ki je začrtal standard, po katerem Warhammerje preneseš na PC: s predirljivimi kriki bojevnikov, slapovi krvi in roganjem kaotičnih bogov. Kot se zagre! Množica dodatkov in dvojka so uspeh peljali dalje in pred meseci so najavili trojko, za katero bo zaprmej kdo prodal dušo v warp. Dawn of Wari so ob izidih dejansko občutno pospešili prodajo namizniške inačice! Takratni šefe Tom Kirby je pred nekaj leti povsem zamenjal ploščo in sprostil licenciranje, zato se v zadnjem času kladivarske igre množijo hitreje kot Skaveni v zasvinjani kanalizaciji. Ogromno je odurnega šodra, toda hkrati smo potom tega pristopa dobili nedavna Battlefleet Gothic in seveda Total War: Warhammer. Slednjega v svetu Fantasyja, čeprav so ga na mizi še pred izidom igre ubili. Zato otročad hodi v štacune spraševat po figuricah, ki jih ni več v prodaji. Haha.



U TEMNI PRIHODNOSTI JE SAMO RAST CEN

Štiridesettisočka je leta 1993 z drugo izdajo dobila moderno obliko. Že koncem osemdesetih je prodaja figuric strmo narasla in se vsako leto povečala za nekajkrat. To obdobje obeležuje trenutek, ko se je Games Workshop pričel leviti iz navdušenskega namiznogamerskega podjetja v brezkompromisnega zaslužkarja, s katerim imajo odjemalci že dolgo 'zapleten' odnos. Ko so načelujoči videli, koliko ničel za ciframi funtov dobivajo na račune, so se kratkomalo preusmerili iz dizajniranja dobrih, uravnoteženih iger v takšne, ki prodajo čimveč figuric. To jim privrženci še danes zamerijo v dno od Kaosa ukradene duše.

Ne le, da so tržniki z zvito zastavljenimi paketi miniatur skušali od kupcev izvabiti čimveč cvenka. Doslednost v navodilih je ugrabil podganjemožji skaven in ji v umazanem kanalu prerezal vrat. V devetdesetih se je število ras in s tem bukel z navodili skokovito namnožilo – med drugim zato, ker je slehrna od debelih knjig koštala nekaj deset funtov in so te mogli obrati še tu. S tem je poraslo število avtorjev, ki so imeli na univerzum vsak svoj pogled. Od takrat je med igralnimi frakcijami sila veliko nekonsistence in nasploh en velik Kaos. Namečkoma z vsako edicijo kaj spremenijo, samo da kupiš nov rulebook. Osma, zadnja inačica WH Fantasyja, je denimo botrovala razpadu podalpske skupnosti, saj veteranom enostavno ni dišala v primeri s sedmo.



V knjigah z navodili vselej najdeš pravila za posebne scenarije in tudi napotke pri grajenju namiznih okolišev zanje. Tako zastaviš na primer naskok na branjene utrdbe ali krajo artefaktov iz konvoja ...

A še posebej boleče je za poznavalce ravnanje tvrdke z omejenimi izdajami. Te 'specialist games' se dotikajo raznoraznih kotičkov Fantasyja in 40K. Gotovo poznaš vsaj Space Hulka, v katerem vesoljskomarinski terminatorji blodijo po zapuščenih razbitinah ladij, ki sploh niso povsem zapuščene. Ali fuzbalski Blood Bowl in spopadanje križark Battlefleet Gothic, ki sta v zadnjem času dobila računalniški inačici. Teh naslovov je kakšna dva ducata in njihov obstoj je bil na milost in nemilost prepuščen trenutni klimi med kravatarji. Od začetka dvatisočih so jih brez usmiljenja streljali pred vodom komisarjev, če niso prinašali dovolj denarja in ukinili mnogo priljubljenih imen. Britanska domišljavost je nenazadnje zavdala Blizzardu. Najprej so Kalifornijci želeli napraviti strategijo po Warhammerju, nakar se jim je ob GWjevih pogojih stemnilo pred očmi in so napravili lastno kopijo, Warcraft. Starcraft pa je klon 40K. Eldarji – Protossi, Tyranidi – Zergi, Vesoljski marinci – terranski marinci. Doh.



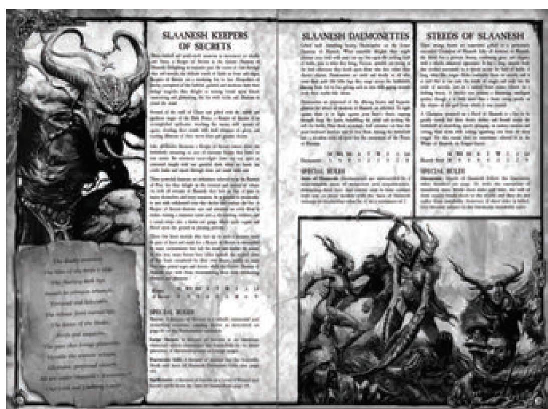
Za ilustracije White Dwarfov in knjig z navodili ima GW izurjene ljudi za barvanje in fotografiranje takšnih scen, ki so bolj za v vitrine kot pa mizo lokalnega turnirčka. Nekatere vsebujejo sto in več figuric, ki napravijo res navdušujoče panorame. Takšne supertežke kanone ima Imperialna garda za podporo mehki pehoti.



Ker je Fantasyjeva mehanika zasnovana na staro- in srednjeveških spopadih, bojišča spominjajo na Hanibalove podvige, s formacijami, ki skušajo naciljati ranljive dele sovražne fronte. No, z izjemo nekaterih detajlov – na primer Night Goblin Fanaticov na sredini, ki krogle vihtijo tako sunkovito, da nad njimi izgubijo nadzor!



Takšni prizori nastanejo, ko kulise v roke vzamejo izvežbani izdelovalci, običajno za razstave na konvencijah. Iz zasneženih ali razritih terenov zrastejo utrdbe, zrušene vesoljske ladje in demonski portali. A tudi navaden smrtnik lahko v bistvu dosti postori iz pobarvanih kartona in stiroporja, iz česar so domači pripomočki.


SLAANESH KEEPERS OF SECRETS

SLAANESH DAEMONETTES

STEEDS OF SLAANESH

SPECIAL RULES

GWjeve bukle z vojskami obvezno zaljšajo navdušujoče izrisane podobe in fotografije miniatur. Zato priporočam, da si katero ogledaš, dasi ne kaniš igrati. Magari jih pridobi pri 'stricu iz Amerike'.

OČIŠČENJE IN POKORA?

Problem je v tem, da Games Workshop to lahko počne, ker je monopolist. Njegov današnji tržni delež med igrami miniatur je v Evropi okrog sedemdesetodstoten, v ZDA kanec manj, ker mu za vrat diha konkurenčni špil Warmachine ameriškega Privateer Pressa. Na vrhu hitro zaznajo spremembe v povpraševanju, saj je podjetje na borzi. Prvi večji padec prodaje z začetka dvatisočih, ko je v trg zarezal Magic: The Gathering, je botroval pomoru mnogih specialnih edicij. Drugi z zadnjih let, ko naj bi bili krivi telefoni in tablice, je imel za rezultat najprej sprostitev licenc Warhammerjev za digitalne igre in nato usmrtitev Fantasyja ter nastanek Age of Sigmarja.

Warhammer Fantasy je bil enostavno preveč nišen. Bil je za stopnjo zahtevnejši naslov od 40K, kajti enote na kvadratnih podstavkih so bile pospravljene v pravokotne formacije, katerih gibanje in obnašanje je bilo bolj zapleteno kot pri ohlapnejših skupinah vesoljcev. Age of Sigmar povzame okrogle podstavke in zrahljane formacije, dočim se močno zgleduje po drugih modernih igrah. Osnovna pravila so zgolj na štirih straneh in finese pridejo z vsako enoto posebej, ki ima samosvoje veščine. Kot bi jemal Magicove karte ali Dotine junake! Britanci seveda upajo, da bodo na tak način privabili mlajše igralce. Gotovo so nekaj jih, toda hkrati so spet pošteno razhudili veterane. Starejša klika nad Sigmarjem zvečine viha nos in je ustvarila lastno inačico Fantasyja, 9th Age, katere navodila najdeš na The-ninth-age.com. Ker je GW povsem prekinil proizvodnjo miniatur za Fantasy, morajo uporabljati sivi trg vzhodnjaških livarjev plastike in kositra. Po drugi plati je bila GWjeva uvedba Sigmarja precej paničen podvig, zato je še jako nepopoln in iz meseca v mesec šele dobiva konkretne bukle za frakcije. O njegovi prihodnosti je v tem trenutku nehvaležno govoriti. Je pa nesporno, da ima najkvalitetnejše miniature doslej!

Tu je še en vedrejši obet. Lani je osovraženi Tom Kirby mesto CEOja odstopil Kevinu Rountreeju. Ta je pocenil pakelce figuric, da si je nekatere vojske moč omisliti skoraj polovico ceneje. In drugič, napovedal je vrnitev specialnih edicij, vkup z Necromundo in Battlefleet Gothicom! Žal je podpisani večino gotskih ladjic že davno prodal. A med pristaši svetov Bojnega kladiva je to spet prižgalo plamen upanja. Zdaj molijo, da ne gre le še za eno Tzeentchevo mahinacijo in da demon nekje ne kaže s prstom v računalniški zaslon ter na polno rofla.



WAAAGH SPOD ALP

V Sloveniji se je koncem devetdesetih Warhammer v obeh glavnih verzijah pošteno razširil, ko so miniature našle pot v modelarske in igrarske štacune. Najbolj pa z odprtjem Črne luknje v Ljubljani, kjer je za nekaj časa vernik postal tudi vaš vdani. Ta trgovina je še danes poglavitni kanal za kupovanje Games Workshopovih izdelkov. Kljub razširjeni spletni prodaji namreč Britanci negujejo vez s fizičnimi trgovinami, saj se tam igralci dostikrat srečujejo in novačijo nove privržence, zato zanje ponujajo popuste in hitrejšo distribucijo. Posledično nakup dostikrat poteka tako, da prodajalcu v katalogu pokažeš, kaj bi rad, nakar trgovina uredi dostavo. Običajno imajo na voljo še osnovne sete za preizkus. Štart Age of Sigmarja z osnovama dveh vojska te bo koštal stotaka (brez barv in lepila!), začetna škatla vsake nadaljnje frakcije je 65 evrov, bukle z navodili pa okrog 25. WH40K je še vedno za okrog polovico dražji od Sigmarja. Prištej stroške za barve in ugotoviš, da zbiranje teh figuric ni poceni, saj konkretna vojska celokupno stane petsto in več evrov. Stroške je moč oklestiti, če se držiš ene ali dveh frakcij, in obratno – hitro narastejo, če podležeš Slaaneshu in želiš imeti VSE.

Povzpetniški izzivalci naj najprej odjadrajo na forum Namizi.si, kjer deluje najbolj dejavna slovenska skupnost igralcev. Srečanj z rednim urnikom ni, zato je treba tamkaj pobrskati, kdaj se ljubitelji dobijo. Običajna mesta v Ljubljani so Tobačna ob petkih, osnovna šola Gunclje za 40K in Črna luknja. V jesenskem času poteka v Ljubljani v režiji slovenskega maketarskega društva tudi vsakoletni turnir KMK – Krst Martina Krpana, ki je naše največje tosortno tekmovanje. Srečaš lahko tako bolj priložnostne igralce, kot najbolj zagrizene wargamerje, ki prisegajo na WH Fantasy. Vsake toliko se jih zbere dovolj, da dobimo slovensko ekipo za mednarodni turnir ETC. Ta je kljub imenu pravzaprav svetovno prvenstvo, saj so tamkaj prisotni hardcore kladivarji z vse oble. Zadnji je v začetku avgusta potekal v Atenah.


Dosti veteranskih igralcev se neha omejevati z uradnimi navodili in tako pri mehanikah spopadov kot pri videzu vojaštva ubere svojo pot. Podobno kot pri Legu je namreč moč dobiti točno določene kosce minatur in iz njih sestavljati povsem lastne umotvore – na primer odpuljeno megalomanske tanke.



Space Hulk ima preprostejše miniature od osrednje veje 40K in oklešćena pravila, vse potrebno pa prejmeš v eni škatli. V ugankarsko zastavljenih scenarijih se gruča marincev spoprijema s krvoločnimi tyranidskimi gnusobami.



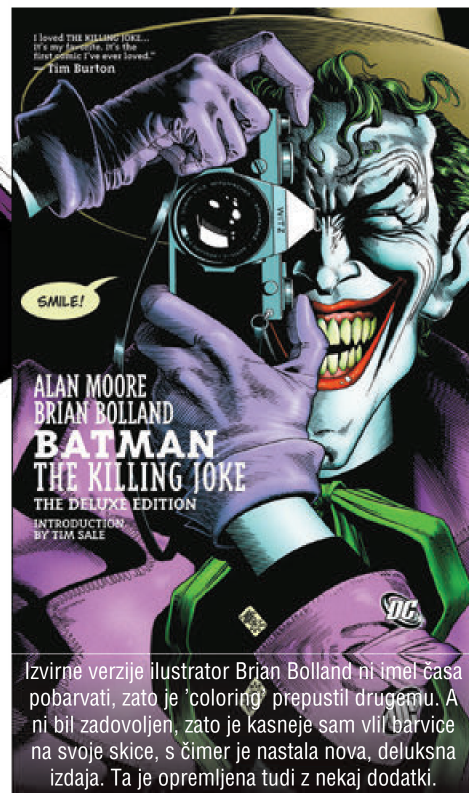
VIC, KI UBIJA

LordFebo analizira najnovejšo Batmanovo risanko, ki se je izkazala za kontroverzno. Pozor, prispevek je mnogokrajno kvarniški. Beri na lastno odgovornost, če zavračaš kakršnakoli razkritja.

Alan Moore je največje ime britanskega stripa. Možak se je podpisal pod vrsto avtorskih in kultnih del, kot so Watchmen, V for Vendetta, From Hell, The League of Extraordinary Gentlemen in Lost Girls. Ustvaril pa je tudi prenekatero dogodivščino z uveljavljenimi liki, tako za Marvel kot za DC, med katerimi izstopa znamenita batmanščina The Killing Joke iz leta 1988. Stripalbum sodi v sam kanon gothamskih povesti, ob bok Millerjevima Dark Knight Returns in Year One. S tem, da za razliko od vseh ostalih stripoknjižnih izdelkov Moorov strip ni nikoli izhajal periodično, marveč je bil že spočetka zastavljen kot grafični roman. Kljub temu, da ga založba ni umestila v osrednjo kontinuiteto, so dogodki postali del izročila. Med njimi sta najpomembnejša nastanek Jokerja in paraliziranost Barbare Gordon. Iz nje je DC nato ustvaril Oracle na invalidskem vozičku, kakršno smo videli v igri Arkham Knight, nekaj navdiha pa je dobil tudi Tim Burton za svojo uprizoritev Temnega viteza.

ZELENO IN VIJOLIČNO

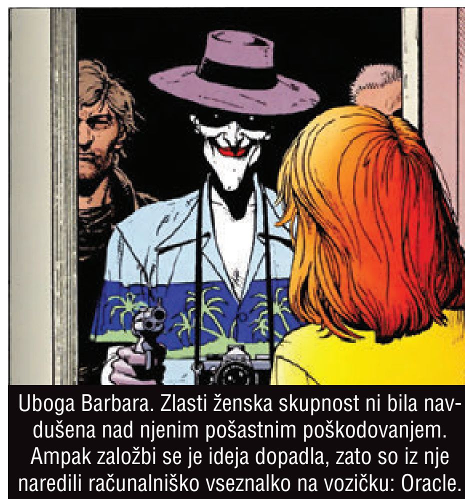
Jokerjevega uradnega življenjepisa pravzaprav ni, zato je njegova izvorna zgodba zanimiva že sama po sebi. A bistvo stripa je slikanje nenavadnega odnosa gothamskega rešimoža in njegove največje nemeze. Da sta zrcalni podobi eden drugega, namiguje Moore, kajti Batman je Jokerja ustvaril dobesedno. Od tistega tragičnega dneva, ko je nesrečni, nič krivi komedijant zaradi netopirske pojave padel v kislino in postal Klovnski princ zločina, sta nerazdružljivo povezana. Skozi retrospektivno pleteno rdečo nit se strip sprašuje, kaj je potrebno, da se navaden neškodljiv občan prelevi v največje zlo v mestu. En sam slab dan, odgovarja Šaljivec, kar želi s svojim grandiozno dokazati na primeru komisarja Gordona in njegove hčere … Pri tem je pripovedi v pomoč izredna risba Briana Bollanda, ki zaradi jasnosti in pisanosti izpade bolj privlačna od večine Batmanovih knjig. Prizori manično režečega se Jokerja so se neizbrisno vtisnili v popkulturne anale.

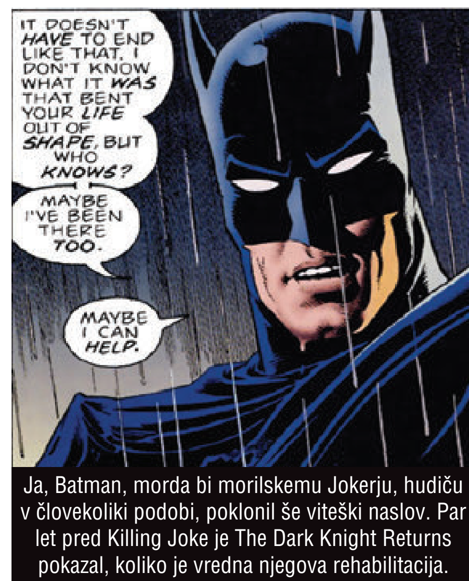


Izvirne verzije ilustrator Brian Bolland ni imel časa pobarvati, zato je 'coloring' prepustil drugemu. A ni bil zadovoljen, zato je kasneje sam vlil barvice na svoje skice, s čimer je nastala nova, deluksna izdaja. Ta je opremljena tudi z nekaj dodatki.

Na žalost so določene ideje previsoko leteče oziroma se skozi fabulo ne izkažejo. Nedorečen, bralcu prepuščen konec z ikonično silhueto obeh krohotajočih se likov sprejmeš z mešanimi občutki. Je Batman prestopil prag brezna in zlodeja dokončno ugonobil, kar je neke sorte triumf slednjega? Če ne, se bo zgodba itak ponovila: Joker bo vnovič ušel iz zapora in pobil nedolžne, katerih kri je zato na rokah Netopirja. Ni jasno, kaj je avtor mislil, oziroma zelo verjetno niti sam ni imel v glavi dorečenega zaključka. A v splošnem dogajanje preveva pretirana, negativno izstopajoča papeškost dobrih fantov. Zakrknjeni Burkež, ki ima na vesti ničkoliko pobegov, mrtvega Robina, pohabljeno Barbaro in umore številnih civilistov, si res ne more zaslužiti človeških pravic. A Gordon terja postopanje po pravilih, Šišmiš pa hudiču ponuja celo razumevanje in skupno rehabilitacijo. Še Moore je bil kasneje kritičen do štorije, ki se mu ni zdela nič posebnega. Po njegovem sta Batman in Joker tako izven našega sveta, da se ne da vleči nikakršnih vzporednic in sporočil.


Na tejle fotki je 62 Alan Moore celo urejen. Kljub videzu zadnjega klošarja je možak eden najbolj vplivnih piscev stripov, privatno pa se bavi okultizmom in čudaško magijo.


Uboga Barbara. Zlasti ženska skupnost ni bila navdušena nad njenim pošastnim poškodovanjem. Ampak založbi se je ideja dopadla, zato so iz nje naredili računalniško vseznalko na vozičku: Oracle.



Ja, Batman, morda bi morilskemu Jokerju, hudiču v človekoliki podobi, poklonil še viteški naslov. Par let pred Killing Joke je The Dark Knight Returns pokazal, koliko je vredna njegova rehabilitacija.

Batmanovo razmišljanje je predmet mnogih psiholoških in filozofskih študij. Načeloma je prepričan, da ga bo ubijanje izenačilo z negativci. To v resnici pomeni, da je Bruce hud egoist, ki ga skrbi le lastna vest. Ima možnost preprečiti številne smrti, a ker bi to terjalo eno samo nemoralno dejanje, četudi za skupno dobro, iz svojega deontološkega prepričanja rajši ne ukrepa. Tu pride na misel prilika z drvečim vagončkom, ki grozi peterici na progi. Lahko se ga skrene na drugi tir, kjer bo ubil le enega. Batman seveda ne bo premaknil ročice, saj bi bil neposredno odgovoren za smrt, in bo dopustil pogibel petih. Da bi spoznal splošno, matematično korist ne oziraje na sredstva, bi moral pripadati utilitaristični etični šoli. Žal superheroji praviloma niso utilitaristi in ne gledajo na daljnosežne posledice. Šesta božja zapoved uber alles! Batmanov moto iz novejših risank 'pravica, ne maščevanje' je še razumljiva, ampak v tej štoriji laže dojameš motive psihopata kot pravičnika. Vseeno je gmajna dala izdelek na piedestal DCjeve biblioteke, stroka pa ga je nagradila z Eisnerjevo nagrado.


Batgirl pa že ni bilo v stripu, bo pripomnil vsakdo, ki ga je prebral. Avtorji risanke so ustvarili polurno predzgodbo, ki naj bi pokazala odnos Bat-likov. Tudi 'odnos', ki se ga nismo nadejali ...

BATGIRL IN BATINA

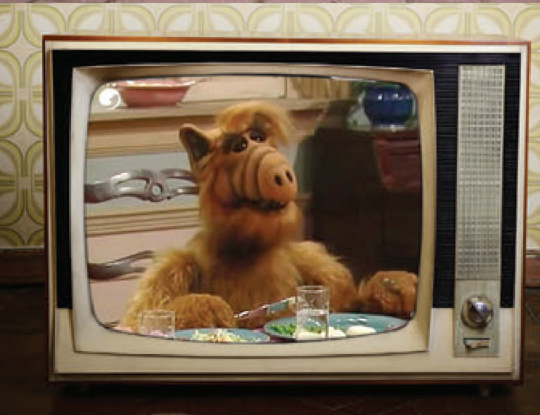
Ekranizacija Ubijalskega štosa je bila zaradi razvpitosti predloge najbolj pričakovana stripovska risanka doslej. A uro in četrt dolga predstava pusti slab občutek. Prva stvar, ki utegne zmotiti poznavalca, je dodaten material. Animiranko namreč tvori dvoje delov, kajti izvirne Moorove povesti je za vsega tričetrt ure. Dodali so predzgodbo, ki se tika Barbare v vlogi Batgirl (slednje strip drugače ne omeni niti z besedo) – najbrž zato, ker so feministke knjigi očitale, da punco grdo izkoristi. Ampak ta polurni uvod je tehnično in vsebinsko na ravni epizodic za sobotno dopoldne ter res ne sodi k drugačnemu videzu proslavljenega drugega dela. Nezapomnljivost bi bila najboljša oznaka, toda žal bo en prizor ostal za vekomaj v nelepem spominu. Batman in Batgirl, ki sicer delujeta kot nedostopni mentor in trmasta učenka, seksata. Ne Bruce in Barbara po predhodnem flirtanju, ampak šemi dobesedno, in to na res beden način. S tem, da ima Bats vseskozi najbolj namrščen fris in deluje manj fukabilen od kamnite gargojle. Večina občinstva na premieri na Comic-Conu je bila nad to nepričakovano in docela nepotrebno sceno zgrožena.
Drugi, 'stripovski' del je dosledno prenešen v sliki in besedi ter celo obogaten z Jokerjevim pevskim vložkom. Grafika zadovoljivo kopira izvorno risbo in


Tisti del, ki je po stripu, kakovostno in zvesto sledi predlogi. Sosledje, kadri in dialogi so enaki. Vključno z vračanjem v Jokerjevo preteklost, ko je bil le nesmešni komedijant z nosečo ženo.

za nameček sta dvojec oglasila njuna najbolj znamenita glasilkarja še iz časov animirane serije iz devetdesetih. To sta seveda Kevin Conroy, čigar glas se takisto čuje v arkhamskih igrah, in Mark Hamill. Toda vse tisto, kar me moti pri originalu, se odrazi ravno tako v risanki. Norec se izživlja nad golo in hromo Barbaro, njen fotr pa moralizira, da je treba z njim opraviti po "črki zakona, da mu pokažemo, da naš način deluje." Kateri način, za božjo voljo? Tisti, s katerim vselej dokažete prav nasprotno – da ne deluje? Zaradi izgovorjenih misli pridejo taki nesmisli še bolj do izraza in tudi nerazdelan konec na televiziji bolj moteče obvisi v zraku.
Svojega mnenja o risanki The Killing Joke ne bom označil za negativnega in menim, da bi pripoved moral užiti sleherni gothamski navdušenec. Vsebina je močna, estetska in spodbuja razmišljanje. A razočaranje obstaja. Gotovo je slab vtis prvega poglavja vplival na splošno oceno. Sem moral v resnobnem, mestoma filozofskem izdelku res poslušati Barbaro, ki gejevskemu kolegu opisuje koitus kot "fantastičen ognjemet," in jo nato gledati, kako frača fura safr, ker je dec ne pokliče? Tisti brezvezni seks bo sicer rezultiral v kakšni šali, saj se je vnovič pokazalo, da je čustveno neinteligentni, domala brezspolni Batman tosmerno nesposoben. Zato si ga ženske – Selina, Thalia, zdaj Gordonka – vselej same vzamejo, mestoma celo posilijo. Ampak ta vic je slab in ne skruni le risanke, marveč vpliva širše. Severinin sindrom. Vsakič, ko bom videl Batgirl, četudi zgolj v lego špilu, se je bom spomnil okobal na bat-ini.


Vsakomur se lahko popolnoma zmeša, pove in zapoje Joker. Ali zmešanci so tudi na drugi strani, da jih psihopat vselej znova potegne za nos in sočasno pusti za sabo goro trupel.





Bili so časi, ko so starejši člani Jokerjeve ekipe tekli z igrišč in zmenkov domov, da so ujeli zgornje legendarne nadaljevanke – Cosbyjeve, Prijatelje, Magnuma, Alfa, Miami Vice in Knight Riderja. Pa Arabelo, Blekovih 7, Galactico, Dinastijo, Beverly Hills … Danes ni več kralj TV-mreža, temveč odjemalec, ki gleda, kadar hoče in kolikor hoče, na dušek ali po koscih. Kaj pa? Te zadeve!

OUTCAST

Cinemax, srhljiva zlodjarija; 1 sezona

Zlodej se najraje zaredi tam, kjer se bi najmanj smel – v ameriškem biblijskem pasu, med bogaboječimi in preprostimi ljudmi, ki jim protestantski vikar ob nedeljah pridiga o zlih silah vsenaokrog. Ne pove jim le, da peklenščki že harajo sredi njih in da se sam v vlogi amaterskega izganjalca hudiča že leta bori z demonskimi obsedenostmi. Utrujenemu pridigarju se pridruži melanholični mladenič, ki poseduje nadnaravne moči. Skupaj se odpravita na čiščenje mesteca Rome (itak) in okolice, vendar postopek še zdaleč ni gladek. Nakaze v človeški obliki se krepijo, postajajo vse predrznejše in si jemljejo telesa faranov, odnos med staro in mlado sabljo, ki naj bi Luciferja na pol prerezali, pa je daleč od idealnega. Desetdelna, po stripu narejena nizika se krepko naslanja na izročilo filmskih hudičevskih grozljivk, kot je Exorcist. A njena moč ni v prizorih obsedenosti in izganjanja, ki so pravzaprav dokaj redki ter prežvečeni, temveč v odnosih med osebami in njihovih ozadjih. Od mladega protagonista, ki ima v sebi nekaj, česar si demoni želijo, prek njegove dobronamerne sestre, ki nima sreče z moškimi, do osebja policijske postaje, ki se naslanja na cerkvenika. Opazovati slednjega, kako verižno kadeč pada v spiralo zamerljivosti in fovšije, je žalostno in privlačno. Je pa res, da tip iz neznanega razloga ne stopi v stik z Vatikanom, njegovega pribočnika pa bi moral nekdo pošteno nasuvati v rit, kajti po namorjenosti in samopomilovanju se resno približa Jonu Snowu. Gledljiva nizika, vendar precej klišejska, zlasti glede idejne podlage. Upamo, da bo vnaprej potrjena druga sezona navila horor in zarote, saj osebe spet niso tako bogate in zanimive, da bi zmogle nositi celotno breme. (sn)



VINYL

HBO, gangsterijada; 1 sezona

V tej mešanici kriminalke in drame sta na tapeti tako glasbena industrija v sedemdesetih kot razkol med generacijami. Mladimi, ki v glasbi najdejo pridih dionizma, in starimi, ki jim glasni bobni in distorzirani rifi predstavljajo edinole gore denarja. To je zgodba o temačnih plateh glasbene industrije, o trendih, ki nam jih s plačanim predvajalnim časom diktirajo korporacije, in umazanih trikih, ki se jih poslovneži poslužujejo v gonji za dobičkom. Med avtorji so ugledna imena, kot sta Scorcese in Jagger. Pa zasedba upraviči pričakovanja?
Zgodba sledi šefu založbe American Century, ki počasi ugotavlja, da je izgubil instinkt za iskanje glasbenih vročih žemljic. To, da ima pod sabo kup nesposobnežev, ki pogrevajo prežvečeno glasbo šestdesetih, ne pomaga. Njegova žena, nekdaj Warholova muza, trpi v vlogi predmestne mame in njuni odnosi postajajo vse bolj napeti. Zatorej se odloči založbo prodati nemškemu konglomeratu, pobasati milijone in poštimati familijo. A razmere v firmi so pereče, sveže artistične krvi ni in nelegalnih praks, kot je metanje neprodanih plošč v zaliv, ni več mogoče brezvestno prikrivati.



Ideja za Vinyl je izmišljen vsadek sredi realističnega prikaza sedemdesetih. Kockanje, gore kokaina in dogovori, ki večkrat bolj kot na obojestranski sporazum spominjajo na izsiljevanje. Pričakovano nadmočno glasbeno plat pomagajo ustvariti Bowie, Sabbath, Zeppelin in kopica drugih prepoznavnih rokerjev, pri čemer se nekateri poznani liki pojavijo v stranskih vlogah. Vendar se ni moč znebiti občutka, da gre za stilistično dovršeno že videnost, ki ji manj-

ka inovativnosti. Celoten kolaž desetih enournih epizod s kopico pikantnega dialoga, drog in nasilja liči na filme Guya Ritchieja, le da je zgodba čisto preveč razvlečena. Najboljši del so koncertne scene, ki ježijo kožo, in pritegne tudi historično natančen vpogled v razvoj glasbe tiste dobe, od protopunka in zgodnjega diska do Abbe. Toda akterji ne pokažejo dovolj karizme in osebnostnih razsežnosti, da bi z njimi lahko vzpostavili pristen odnos, zato navdušenje plahni z vsakim delom. Temu ustrezno druge sezone ne bo. (tr)

TOP GEAR

BBC, avtošov; 23 sezon

Kultna BBCjeva avtomobilska serija se nam je dopadla vse od štarta moderne inačice leta 2002. Dvaindvajset sezon smo se režali skrajnim štosom ubrisane trojice, občudovali posnetke poželjive pločevine in priznavali genija snovalcem pustolovščin ter izzivov. Nakar je lani kolovodja Clarkson zaradi afere s hladnim zrezkom dobil nogo, čemur je sledil še odhod Hammonda, Maya in glavnega producenta. Fantje so našli zatočišče pri Amazonu, kjer za jesen snujejo nov štirikolesniški šov, medtem ko je nacionalka z enoletno zamudo oddajo nadaljevala s svežimi obrazi. Za glavnega so izbrali nam nepoznanega TV-voditelja Chrisa Evansa in mu ob bok postavili Američana Matta LeBlanca, ki se ga spomimo kot Joeyja iz Prijateljev. Dvojico so dopolnili še dirkač in novinar Chris Harris, kraljica Nurburgringa Sabine Schmitz, youtuberski špiker Rory Reid in F1-upokojenec Eddie Jordan. Kljub novi ekipi pa sta značaj in ustroj Najvišje prestave ostala pretežno nespremenjena. Predstavo otvorita značilna špica in melodija, v gosteh so slavneži, ki se preizkusijo v sukanju volana, tu so tipične prismuknjenosti in izzivi ter celo znamenite napovedi za Stiga ostajajo.



V tem letniku smo videli marsikatero interesantno prigodo, recimo laserski preganjalski dvoboj med viperjem in korveto po bazi Top Gun. Kena Blocka, ki s svojim hooniganom dela donute in drifte pred Buckinghamsko palačo. In teslo X, kako v pospeških pelje scat mogotnega challengerja SRT. Fetišistično so nam predstavili ferrarija F12 TDF in hondo NSX, najbolj hotnega astona martina vulcana so zapeljali po Yas Marini ter podrli so rekord svoje piste z mclarnom 678 LT. Rolls-royce dawn se je značajsko pomeril s starodobnim modelom corniche, terenski ariel nomad je bežal pred paparacijevskim dronom in najboljši hot hatch je ford focus RS. 'Znanstveno' so dokazali, koliko veselejši si v ovinkarjenju z M2 napram A3 in koliko hitrejši je človeški pilot brez pomagal napram vključenim asistencam. Top Gear, skratka.



Toda kljub prilični gledljivosti šestih epizod je bila sezona skupaj vzeto mnogo slabša. Osnovna težava je po pričakovanjih v moštvu. Aktualna šesterica se je sicer trudila, toda od vsepovsod vkup vrženi ljudje se ne morejo meriti s petnajstletno uigranostjo bivšega tria. Menda je bila v studiu ob veliko hecih tišina in so morali dodati umeten krohot. So zato izvzeli novičarsko rubriko, ki je bila vselej bolj šaljivi pogovor kot dejanski oznanilnik? Najslabši člen je bil vsekakor nesimpatični, kričeči kolovodja Evans. Za Sabine bi bilo ravno tako bolje, da bi le sukala volan, in Eddie je namesto formulaške legende z milijoni v monaških bankah izpadel kot navaden klovn. Sama sreča za prijetna Matta in Harrisa. Nadalje je manjkalo tistih pretiranih topgearovskih čezlesnosti in budžetnega preseravanja. Niti ni bilo nobenih skrajnih izzivov, neverjetnih dvobojev in garažnega 'nadgrajevanja' avtov. Že res, da so za Kena Blocka zaprli center Londona, da jim je enkrat priskočil na pomoč vojaški helikopter in da so luksuzne terence preizkusili na južnoafriškem safariju. Ampak to ni isto kot spopad tanka in terenca, dirka z avtobusi, predelovanje limuzin, izstrelitev relianta v vesolje in ducat drugih preteklih primerov, ki so nadkrilili vse, kar smo videli letos. Takisto so kiks pogovori z gosti, ki so se namesto spontane raznolikosti vrteli le okoli dveh vprašanj: prvi avto in najboljši avto.

Resda je nepravično pričakovati, da bo nova zasedba pri priči dosegla privlak prejšnje zvezdniške zasedbe. A v poldrugem letu, kolikor so si vzeli časa pri BBCju, smo pričakovali več akcije, humorja, domislic in najbrž takisto več drugačnosti. Omembe vredna sprememba je le, da gostje poslej vozijo reli minija po progi z blatnimi odseki. No, resnici na ljubo, dodana vrednost vseeno obstaja. Reče se ji Extra Gear in gre za šest dodatnih spletnih epizod, ki razširijo oziroma dopolnijo glavni niz. Všečno. Glede na to, da so zavoljo glasov javnosti in pritožb sodelavcev že načevljali Evansa, bo morda prihodnja sezona boljša. Matt, drugi Chris in zamorček Rory bi se znali razviti v spodoben voditeljski tim. Le malce politične korektnosti naj se znebijo. BBC bi vendarle lahko vedel, da stroji in milijoni funtov niso bili edini razlog, da smo gledali Top Gear. (lf)



BLINDSPOT

NBC, kriminalna drama; 1 sezona

Na osrednjem newyorškem trgu se iz potovalne torbe izvije atletska nagica, ki se ne spomni ničesar. A njena največja posebnost ni povzročanje infarktov z razgaljeno fufljo, marveč to, da je domala vsa površina njenega telesa prekrita s kriptičnimi tatuji. FBI, ki jo vzame pod okrilje, se sprva praska po glavi, vključivši nižjega vodjo preiskovalnega oddelka. A izkaže se, da tintne slikice vodijo do državo ogrožajočih zločinov, ki se še niso zgodili, med vodjo in dečvo pa se začne plesti romantična vez. Tudi na podlagi nesrečnih dogodkov iz preteklosti, za katere se ne ve, ali so pristni ali ne.



Kar uspešna kriminalka, ki so ji potrdili drugo sezono, je dostikrat hecen in za lase privlečen, a gledljiv mišmaš pristopov. Po eni strani je precej resna drama, ki skozi nov primer v vsaki epizodi spleta črno mrežo zarot in iz premise naredi čebulo s premnogimi plastmi. Liki so klišejski, a polni življenja in zato privlačni, od Sullivana Stapletona kot nadpoštenega policista in Jaimie Alexander kot namrgodene skrivnostnice do mnogih stranskih vlog. Med njimi izstopa geekasta svetlolaska Ashley Johnson z melodičnim glasom, ki ga pomnimo iz ust Ellie v igri Last of Us. Prav poudarjeni odnosi med nastopajočimi pomagajo ustvariti nekoliko drugačno vzdušje od slično lahkotnih policajskih nizik, kot so Bones, CSI in Castle. Vendar je treba scenarijem dostikrat krepko pogledati skozi prste, zlasti na polovici sezone, ko dogajanje doseže nižek. Srečoma se serija nato odbije od dna in se konča s spodobnim viscem, ki napoveduje drugačno S2. (sn)

AND THEN THERE WERE NONE

BBC, kriminalna drama; 1 sezona

In potem ni bilo nikogar je v slovenskem prevodu naslovljeno delo Agathe Christie, ki je pomembno zaznamovalo razvoj kriminalnega žanra. Kjer sta Poe in Doyle čitavce ujčkala v zavetju briljantnega detektivskega uma, ki razreši umor in spravi zločinca za zapahe, je tu koncept obrnjen na glavo. Morda je ravno to, da bralcu nihče ne pomaga pri razreševanju nepojasnjenih smrti, oziroma zavedanje, da konec ne prinaša nujno odrešitve, tisto, zaradi česar je Agathino pisanje še dandanes tako mikavno.

BBCjeva tridelna miniserijska ekranizacija ostaja zvesta izvirniku. Skrivnostna gospa in gospod Owen povabita navidez naključno izbrano deseterico na otok, kjer naj bi jih čakale strokam primerne zadolžitve. Toda pri skupni večerji glas z gramofona napove sodbo za zla dejanja in že podleže prva žrtev.



Kmalu postane jasno, da je morilec nekdo od prisotnih, toda bolj kot ugotavljanje njegove identitete je zanimiv prikaz soočanja obdolženih z obtožbami. Boj z občutkom krivde se zoperstavlja puritanskemu odnosu do sebe in sveta, na katerega so tistebodi Britanci toliko dali.
Cvetober britanske igralske srenje delo opravi z odliko in verno upodobi kopico zapletenih likov, ki v ostrih medsebojnih izmenjavah naelektrijo vzdušje. Lombard, najemniški vojak iz afriških kolonij, edini odkrito priznava pokol tamkajšnjega plemena in lastno zlobo, s čimer ohrani nenavaden nivo dostojanstva. Ostali se kuhajo v loncu nemoči in obupa. A počasi in zanesljivo maske padajo in boj za preživetje zavda obsedenosti s samopodobo. Odlično posneta psihološka kriminalka o tem, kako je človek človeku volk, ki ne stori krivice znameniti knjižni predlogi. (tr)

THE NIGHT MANAGER

BBC, špijonska drama; 1 sezona

Format šestdelne miniserije s po kakšno uro dolgimi epizodami je pravšnji za prenos zahtevnih knjig v slikosučni medij. Filmi so prisiljeni žrtvovati preveč njihove vsebine, daljša sezona pa bi bila bržda razvlečena. Perfekten primer je angleško-ameriški Nočni receptor, udejanjen po enem novejših romanov mojstra vohunskih romanov Johna le Carreja. Pod taktirko udarnih ustvarjalcev, med katerimi so tako režiserka Susanne Bier kot igralci Hugh Laurie, Tom Hiddleston ter Olivia Colman, smo deležni vrhunskega žanrskega izdelka, ki gradi most med starimi in novimi časi. Čeprav je roman prvi Carrejev, ki se dogaja po hladni vojni, je občutek tak, kot bi ne zapustili tega obdobja. A bržda je to tisto, kar bi serija rada povedala – da smo še zmerom v tihi nevarnosti, le da so 'zlikovci' drugi. S človeškim obrazom, toda še bolj diabolični, ker jih vodi zgolj pohlep in nimajo nobenih zadržkov. Še ideoloških ne.
Tak zločinec je prodajalec orožja Roper (odlični Laurie), nad katerega pošljejo bivšega angleškega operativca Pina (Hiddleston), ki si služi kruh v hotelirstvu. Toda ko se Pine infiltrira med orožarjeve sodelavce, je to šele prvi korak na zmuzljivi, zdrkljivi poti do srečnega konca. Roper je očarljiv psihič in lupina od človeka, ki ima vse, kar si poželi, vključno z mično svetlolaso preklo (Colmanova). Agentu situacije ne olajšujejo zdrahe na ministrstvu, čezatlantsko rivalstvo in krti. Tako se podamo na tobogan spletk, izdajstev, preobratov, akcije in drame, ki pa nikdar ne izgubi izpred oči pravega cilja – opozarjanja na to, kaj znata roditi brezmejna sla po denarju in prepuščanje vajeti zasebnikom. Eden najboljših TV-krimičev tega desetletja! (sn)



LOVE

Netflix, komična romantična drama; 1 sezona

Love izpod peresa Judda Apatowa in kompanije je še ena od hišnih serij servisa Netflix. Da ima prste vmes bradati Jud, postane očitno kljub temu, da je obrnil vzorec in je to pot prismuknjena ženska, dama Mickey, medtem ko je simpatični Gus tisti, ki je bolj prizemljen. Apatow je že v Napumpani, 40-letnem devičniku in Komikih pokazal, da ima rad piflarje in da jim privošči prav tako seksi, smešno in razumevajočo ženo, kot jo ima on sam. Ta je s hčerkama redna gostja v njegovih celovečercih, najmlajšo potomko pa srečamo tudi v tej predstavi. Njegovo mojstrstvo je pripovedovanje zgodbe, ki se te dotakne v globino biti, pri čemer ni osladen. Čustva so kul, ker jih imamo vsi, dovoljena so tudi tista manj lepa, le zapakirati jih je treba na gledljiv način.



Lika spoznamo, preden se jima prekrižajo poti, ko sta njuni zvezi pred zadnjim izdihom. Sveže samska se srečata v trgovini, kjer Gus kavalirsko plača račun in se pridruži Mickey pri iskanju njene denarnice. Vmes ugotovita, da si nista napačna. Na poti do srečnega konca jima stojijo le travme in strahovi, zaradi katerih sta zavozila prejšnji zvezi. Od težav, ki jih mora Mickey rešiti pri anonimnih alkoholikih, do pasivne agresije, ki jo zganja Gus. Prisrčnost zgodbe je v obeh glavnih in četici stranskih likov, ki slikajo križe in težave poskusov usklajevanja ene odrasle osebe z drugo. Naj bo to cimra, šef ali tip, zaradi katerega si v zvezek rišeš srčke.
Desetepizodna zgodba spada med zadnje čase priljubljene serije mešanega žanra, ki članom ocenjevalnih komisij raznih TV-nagrad kravžljajo živce. Podlaga je humorno dogajanje, vredno hollywoodskih romantičnih komedij, a jo dopolnjuje razstavljeno čustveno drobovje likov, značilno za drame. To ni le pripoved o fantu in dekletu, ki jima v glavi manjka par kock in je vse popravljivo z nekaj šminke ter visokimi petami, temveč je obenem vpogled v odnose in vzorce, ki jih ponavljata v lastno škodo. Ker so bili Apatowa na Netflixu zelo veseli, so mu za razvoj zgodbe takoj podarili dve sezoni, zato naslednjo pričakujemo februarja 2017. V enem kosu, seveda, kajti ogledi na dušek vladajo. (pm)

LONDON SPY

BBC, špijonska drama; 1 sezona

Danny je neutolažljiv romantik, ki ljubezensko nesrečo utaplja v drogah in alkoholu po londonskih klubih. Po spletu naključij sreča sorodno nesrečno dušo Alexa in iskrica preskoči. A še preden bi lahko istospolno razmerje dodobra vzniknilo, slednji brez sledu izgine. Izkaže se, da je živel dvojno življenje. Da ni bil premožen bankir, marveč sodelavec britanske obveščevalne agencije.



London Spy se gleda pol kot dokumentarec o nemoči posameznika proti vladnemu aparatu in pol kot romantična drama o marginalnih osebah, ki si zaradi drugačnosti nista nikdar potešili potreb po ljubezni in sprejetosti. Mladostno frfotavega, brezciljno tavajočega Dannyja odlično upodobi Ben Whishaw (Q iz Bonda), ki glavnemu liku vdahne dovolj živahnosti in karakterja, da filigransko podrobna zgodba ne razvodeni. Štorija je namreč zelo radodarna s prebliski lepih trenutkov z Alexom in razuzdanega, praznega življenja pred njegovim prihodom. Junaku se resnica venomer izmika in zmerom jo prekrije nova laž, ki ji lahko kljubuje le z lastno intuicijo in vztrajnostjo. Le-to potrebuje tudi gledalec, saj London Spy, četudi ga pošteno nagradi, terja veliko zbranosti. Zaokrožena zgodba v petih delih, ki žal ne more dobiti nadaljevanja. (tr)

LUCIFER

Fox, temna policijska komedija; 1 sezona

"Bolje vladati Peklu kot služiti nebesom," se je pridušal Satan v znamenitem epu Izgubljeni raj. Ampak to je bilo v 17. stoletju. Sodobni šef podzemlja je naveličan vonja po žveplu in prežganem olju, zato svoje peklovodstvo obesi na klin in se odloči za razuzdano življenje v mestu angelov. Skupaj z nimfomansko demonko vodi nočni klub Lux in ko greha vrednega mesa ne srečuje za šankom, ga išče po ulicah s črno korveto '61. Brezskrbne počitnice mu moti edinole angelski brat, ki mora po nalogu fotra Boga prepričati Luciferja, da se vrne, "saj v peklu brez njega vlada kaos." Nakar se božji sin po naključju znajde po mestu zločina, se zaplete z detektivko in postane zunanji sodelavec LAPDja.
Temelj TV-scenarija je istoimenski strip znamenitega avtorja Neila Gaimana iz devetdesetih, ki je izhajal pod DCjevo znamko Vertigo. Hudič je v risbicah zasnovan po omenjenem Miltonovem epu z videzom Davida Bowieja. Njegov značaj ni zlohoten in v peklu zgolj službuje. Ne mara za nebeško politiko in očeta ima pravzaprav za tirana. Ko sestopi na Zemljo, oznanja svobodno voljo, s čimer se zoperstavi božji predestinaciji, vnaprej določeni usodi ljudi. Žal serija to temeljno temo stripa zapostavi. Prav tako da vnemar večino bibličnih referenc, tako da ostanejo le



vsakdanje hudičevske šale, kar je škoda. Nizika tudi ni fantazijske sorte nalik stripu, marveč je temnokomična policajska nadaljevanka, v kateri sta edina specialna učinka lebdeči kovanec in Luciferjeve občasno žareče oči. Nikarte zatorej pričakovati letečega, ogenj bljuvajočega parklja, saj je možakova edina posebna moč, da mu ljudje govorijo po resnici in izpovejo svoja poželenja.
Lik Luciferja je kljub playerstvu in nadutosti dovolj simpatičen in premisa pritegne. Toda sčasoma se pričnejo fore in pravzaprav celotno dogajanje ponavljati. Policijski primeri so brez kakršnekoli globin in intrigantnosti ter preiskave otročje. Pomanjkanje nadnaravnosti in božjega porekla tudi ne dela usluge predstavi. Najbolj očitno pa zmoti, da se liki in njihovi odnosi ne razvijajo in da je edina rdeča nit Lucijeva želja zlesti v detektivkine hlačke. Ker ni otipljivega zgodbenega loka, je zaključek, kakor žajfnicam pritiče, kratkomalo odrezan. Prigode Prinašalca luči sicer niso zanič, toda nizika se izkaže za drugačno, slabšo, kot obeta pilot. Za sladokusce, ki gledajo izbrano vsebino, tole zagotovo ni. Kljub slabim kritiškim ocenam pa je mreža že napovedala drugo sezono, kjer se bo pojavila Luciferjeva – mati. (lf)

STRANGER THINGS

Netflix, srhljivka; 1 sezona

Stranger Things se je, podobno kot lani Mr. Robot, vzela od nikoder in pritegnila z drugačnostjo. Utemeljena je na filmski zapuščini osemdesetih, zato takoj zbodejo v oči prebliski iz Goonies, E.T.ja in še česa bolj temačnega, kot je It Stephena Kinga. Sledimo četverici desetletnikov iz malega mesta, obsedenih z Dungeons & Dragons ter znanostjo. Za enim se v bližini varovanega vladnega kompleksa izgubi vsaka sled, nakar spremljamo zgodbene niti bližnjih, ki pridejo v stik z nadnaravnim. Wynona Rider se odlično znajde v vlogi nevrotične samohranilke, ki verjame, da z izgubljenim sinom komunicira preko božičnih lučk. Geeki pa spoznajo molčečo deklico, ki obožuje twinkieje in obvlada telekinezo. Ta zaradi odraščanja v osami hlepi po bližini sovrstnikov, dočim mladcem družba punce takisto godi. Da ne govorimo o slaboritni imuniteti pred šolskimi barabini.



Stranger Things ponudi raznovrsten nabor spretno povezanih tematik. Nekaj groze, za katero poskrbijo temačne scene soočanja s pošastjo iz druge dimenzije. Okušanje romantike med mladežjo, za katero se prvič zanima frklja. In državno zaroto hladnovojnega kova, ki sproži celoten džumbus. Žal pa serija kljub prijetnemu občutku med gledanjem ne pusti trajnejšega pečata. V začetnih epizodah moti odsotnost rdeče niti, ki jo za silo odtehtata spretna igra in duhovit scenarij. Proti koncu, ko elementi končno sedejo na svoje mesto, pa razrešitve dilem postanejo klišejske, kar krona nedokončan zaključek. (tr)

PREACHER

AMC, črnohumorna akcijada; 1 sezona

Še en strip in še ena po njem narejena TV-serija, ampak tokrat nekoliko drugačna. Manj zresnjena kot Walking Dead in Outcast, prižigajoč kadilo na stilističnem oltarju Tarantina in Roberta Rodrigueza ter časteč odbite hororje tipa From Dusk till Dawn in Evil Dead. Spremljamo prigode čednega in dvomečega katoliškega pridigarja globoko v sušnem Teksasu, ki je tik pred tem, da vrže razpelo v koruzo. A usoda hoče, da vanj švigne tajinstveno vesoljsko bitje in mu podeli posebno moč – ljudje odtihmal storijo natanko tisto, kar jim veli. Naj bo to lokalni pedofil, ki ostane brez bolne želje po mladeži, ali potlačeni soprog in sin, ki si na rečenico "Pokaži ji svoje srce" le-tega izreže pred zgroženo materjo. No, to je šele začetek norosti, ki popade mestece Annville. Vanj se zgrnejo men in blek, morilci, s katerimi je pridigar na nek način povezan, in sto let star irski vampir, ki na zob rad daje tako žgočo kot rdečo tekočino. Lokalna cerkev je deležna brutalnega obračuna, kjer motorna žaga reže roke in mota črevca, v avtomobilu, ki rije čez koruzno polje, se bojujeta seksi ašašainka ter grdavž, padajo helikopterji, oddih nudijo bordeli. Živjo, Quentin, si to ti? Aja, ne, Seth Rogen je. Tudi prav. Smešnost spremljajo pošteni odmerki groze in strahu, ki pa marsikdaj posežejo tako čez rob oziroma jim nemudoma sledi zadrogiran prizor, da izgubijo ostrino.



Bržda je prav to nihanje identitete največji problem Preacherja – in njegova največja moč. Redno spreminjanje tona in držanje fig za hrbtom ob hororju bosta šla nekaterim na živce, drugi, bolj sproščeni, pa bodo ravno to vzeli kot največjo odliko. Prav dotičnim je serija namenjena, zato kakšne posebne globine in kontroverznosti v smislu anticerkvenih podtonov ne velja pričakovati. Istočasno pa Pridigarju ne gre očitati manka zabavnosti, adrenalina in odfukanosti, vsled katerih se je takoj množično prikupil gledalstvu. Druga sezona je kakopak potrjena. (sn)

HORACE AND PETE

lastna produkcija, komedija; 1 sezona

Standup Louisa C.K.ja ni bil nikoli le kopica poceni šal za izvabljanje smeha. Občinstvo raje sooča z občutji, ki jih pogosto zatremo v kali, polijemo s slano vodo in za vsak slučaj poščijemo. Smrtnost, občutek nedoraslosti življenju, manko trdnih prepričanj in zavedanje, da nismo nič posebnega. Horace and Pete je v celoti plod njegovega uma, od režije, scenarija in glavne vloge do financiranja. Morda se ravno zato nagiba na resnejšo stran.
Horace (C.K.) in Pete (Steve Buscemi) družno vodita star lokal v Brooklynu. Prvi ima odtujeno hčer, sestro, ki ga prezira, in punco, ki ji ne upa dati košarice. Drugi je soočen z bolj neposrednimi problemi. Ker ni izpolnil dokumentacije, nima zdravil za svojo duševno bolezen in zadnjo tabletko hrani za 'res hude čase'. Z njima živi stric Pete, njuno nasprotje – odrezav, rasističen in brez empatije. Čez dan redči pivo, da nima problemov s pijanimi strankami, in nadira hipsterje, ki naročajo margarite.



Vse skupaj je posneto na nenavaden način, ki daje občutek odrske igre. Liki v baru živahno premlevajo aktualne politične probleme in Louisova znana pojava nesposobnega petdesetletnika, ki ga življenje vedno znova strese iz hlač, je še vedno zabavna. A tokrat ji doda novo, bolj življenjsko razsežnost, ki pritiče daljšemu formatu. Tretjo epizodo recimo tvori štirideset minut emocionalno napetega pogovora z bivšo, ki se je pokavsala z očetom trenutnega moža. Ena miza. Morda trije različni koti kamere. In pronicljiv dialog, skozi katerega se zrcalijo univerzalne lastnosti ljudi, pred katerimi bežimo, a jim nikoli ne uidemo. (tr)

AMERICAN CRIME STORY: THE PEOPLE V. O. J. SIMPSON

FX, sodnijščarica po resničnih dogodkih; 1 sezona

Proces proti O. J. Simpsonu, ki smo ga v Evropi poznali predvsem po vlogah v Golih pištolah, Američani pa po jajceročni slavi, je leta 1994 pomenil prvi množični vdor rumenega tiska v pravosodni sistem. Po pobegu v belem broncu, ki so ga v živo prenašale televizijske mreže, se je javnost, še vedno razgreta od nemirov po nasilju nad Rodneyjem Kingom, močno polarizirala. Večina ljudi, ki so bili tako ali drugače povezani s Simpsonom in žrtvama – njegovo bivšo ženo Nicole Brown in njenim prijateljem Ronom Goldmanom –, pa si je želela priboriti svojih pet minut slave in zaslužiti s prodajanjem zgodb medijem.

Serija se osredotoča na vse glavne akterje sodnega postopka. Na eni strani so O. J., ki ga z agresivnim svetoboljem upodablja Cuba Gooding Jr., in odvetniški tim, v katerem najdemo botoksiranega Roberta Shapira (John Travolta), dežurnega advokata bogatih temnopoltih zvezd Johnnieja Cochrana in rahlo zmedenega Roberta Kardashiana (David Schwimmer). Na drugi strani sta prvoborca državnega tožilstva kot osebi z dobrimi nameni, a različno motivacijo in metodami dela. Red in zakon v sodni dvorani pa skuša ohranjati sodnik, ki mu medijski kraval ni pogodu. Dokončnega odgovora o Simpsonovi krivdi nizika ne ponudi, se pa trudi prikazati argumente obeh strani, ki se večkrat izgubijo v iskanju sistemskih lukenj in proceduralnih napak. Poleg samega dogajanja na sodišču ponudi še vpogled v zasebna življenja vpletenih ter vpliv procesa nanje. Posebej zanimiva je osma epizoda izmed desetih, ki temeljiteje pretresa vlogo porote.



Ameriška kriminalka ni zanimiva le zaradi obravnave procesa, ampak tudi glede orisa počasnega polzenja v tabloidno družbo, kjer se kot najvišja vrednota ceni prepoznavnost. Sploh v luči veznega člena obeh obdobij, Boba Kardashiana pred dvajsetimi leti, ki mu medijska izpostavljenost ni bila ljuba in se je preživljal z lastnim delom, ter njegovih hčerá na trenutni zvezdni sceni, ki so sinonim plehkosti sodobnega sveta. (sb)

MARCO POLO

Netflix, idealizirana zgodovinska drama; 2 sezoni

Hrvati se hvalijo, da se je rodil na Korčuli, a bolj verjetno je Marco Polo na svet privekal sredi beneške lagune. Kot najstnik je z očetom in stricem leta 1271 odvandral proti Daljnemu vzhodu in se po dobrih dveh desetletjih vrnil z zvrhanim košem draguljev. Genovečani so ga nato vrgli v zapor, kjer je Marcov sojetnik njegova pripovedovanja zapisal v knjigo. Postala je bestseler in popotniški vodnik kasnejših iskalcev bogastva. Po njej se je zgledoval tudi Netflix, vendar serija ni kronološki prikaz legendarnega popotovanja, temveč igrana drama z zgodovinskimi osebnostmi in svobodno domišljenimi odnosi med njimi. Odvija se na dvoru mongolskega poglavja Kublajkana, kjer žlahtnika pustita Marca, da lahko prosto potujeta po deželi. Mladenič dvor očara z znanjem štirih jezikov in doživetim pripovedovanjem o zahodni kulturi, a se kljub temu občasno znajde v hladni ječi. Vseeno kot romantični junak z načelnostjo, vdanostjo in vselej dobrimi nasveti ter zalim obrazom italijanskega igralca Lorenza Richelmyja zleze pod kožo večini, najbolj ženskemu občinstvu.

Prva sezona se osredotoča na Marca, medtem ko druga sledi več likom in vključuje zarote, prepovedane ljubezni in dvorna splektarjenja. Pri tem so si scenaristi vzeli dobršno mero umetniške svobode in



če Kanov igralec ne bi imel vzhodnjaških potez, bi vse skupaj zlahka zamenjali za evropski dvor. Prilagojenost zahodnemu gledalcu, pač. Toda produkcija je na nivoju, naj gre za kostume, scenografijo ali nekaj redkih, a prepričljivih bitk. Četudi je zgodovinska vrednost serije vprašljiva, je zato toliko bolj gledljiva, pri čemer ne zaide v Sulejmanove telenovelaste vode. Kan se kljub občasnim grozodejstvom prikupi in Marco mu je skoraj neskončno vdan, ker kot sam pravi, njegova veličina presega njegovo krutost. Kaže pa, da bo naslednja sezona celo prestopila mejo med zgodovino in fantazijo. Legendarni superjunak srednjeveških šundromanov Prester John namreč trka na vrata mongolskega imperija ... (vh)

THE FREEMAKER ADVENTURES

Disney XD, legorisanka; 1 sezona

Igre, filmi, knjige, TV-serije – Lego že lep čas ni zgolj sorta igrač, marveč multimedijska znamka. In Vojna zvezd je njena omiljena tematika v vseh predstavnostnih oblikah. Kinofilma resda še ni, ostalih vsebin pa je nemalo. Med drugim smo lani gledali Droid Tales, v katerih se je C-3PO na Endorju spominjal svojih preteklih dodivščin. Taisti avtorji so nam letos dostavili novo, konkretnejšo niziko The Freemaker Adventures. Prva sezona sestoji iz trinajstih 23-minutnih epizod, ki ne pripovedujejo že stokrat slišane zgodbe, marveč kažejo frišne dogodivščine iz Galaksije daleč daleč stran. Seveda v tipični lahkotni in humorni lego maniri.



Dogajanje je postavljeno med peto in šesto epizodo: oba Dartha sta živa, druga Zvezda smrti je v nastajanju in Leini partizani so vseprisotni. A boj med Imperijem in uporniki ni v prvem planu, kajti pripoved se osredotoča na Freemakerjeve, sestro in dva brata, ki vodijo mehanično garažo. Galaktično dogajanje jih ne zanima in njihov edini problem je, da s stikanjem po razbitinah in popravljanjem ladij zberejo za vsakomesečno najemnino. Vsakdan pa se jim spremeni, ko mali Rowan najde okrušek mitskega svetlobnega meča, spozna Silo in sreča jedijko Naare. Slednja se mu predstavi kot edina preživela od zloglasnega ukaza 66 in mu pove legendo o orožju, tako mogočnem, da ga je njegov plemeniti gospodar zdrobil in raztresel kosce širom galaksije. Izkaže se, da mali Freemaker zaznava te črepinje, toda za njimi se peha tudi temna stran ...

V avanturice mehanikov so vpletene mnoge prepoznavne lokacije, bitja in liki. Obiščejo Bespin, kjer popravijo kabonski zamrzovalnik, in na Tatooinu se znajdejo sredi dirke brzcev. Srečajo Landa, Luka in Jabbo, medtem ko sta Vader in Cesar neprestani komični dvojec. Za pomočnika imajo predelanega bojnega droida Rogerja iz klonskih vojn. Predstava močno gradi na referencah, saj nepoznavalec ne bo dojel, čemu se Vader otroško razneži ob pogledu na naboojevskega lovca, zakaj častniki imperija nimajo nikakršne želje napredovati in kaj pomeni Lein “You are our only hope.” Skupaj vzeto gre zato za zabavno in polnopravno vojnozvezdščino, ki v prvi vrsti cika na mlajšo ciljno publiko. Zanjo pridejo jesesni na police tudi Lego modelčki. Nas pa zanima, ali bomo njene nove like in nastavke videli še kod. Ni recimo iz trte izvita ideja, da je Rey potomka Freemakerjev ... (lf)

FLOWERS

Channel 4, črna komedija; 1 sezona

Kjer številne komedijantske serije gledalcu po dvajsetih minutah pikrega zbadanja obvezno dostavijo obliž vrste 'srečno do konca svojih dni', se ljudomrzni Flowers šele dobro ogreje. Sledimo peripetijam družine, ki do črke sledi reklu o žlahti in strgani plahti. Maurice je nekoč uspešen pisatelj knjig za otroke, ki v apatični malodušnosti ne zna več poprijeti za krmilo lastnega življenja. Njegova takisto nesrečna žena se z občutji nemoči in brezupa spopada bolj bovarijevsko – s spodbujanjem ljubosumja, ciničnimi darili v slogu DVDjev za samopomoč in podobnimi grdobijami. Njuni otroci pa pri petindvajsetih dneve še vedno tratijo za snovanje letečih avtomobilov in epskih pesnitev. Z vsemi sobiva Shun, dvajsetletni emigrant iz Japonske, ki skuša v polomljeni angleščini z neusmiljenim optimizmom razrešiti družinske težave.

Šest polurnih epizod je pretkanih s témami ujetosti v rutino in strahu pred sodbami ljudi, ki jih imamo najraje. Odlično zaigrana burka malomeščanskih problemov, ki skozi dialoge med junaki gledalca obstreljuje s samoreflektivnimi bodicami. Nakar vskoči prikupni Azijec, ki v vzhičeni japongleščini nazorno opiše, kako je Mauriceova nesposobnost zaupanja čustev podobna res zajetnemu kakcu. Spočetka boli, vendar po praznjenju danke zapusti blagodejen občutek. Takšna posrečeno zapakirana metaforika krasi celoten dramaturški lok, ki gledalcu velikodušno dozira solze. Včasih zaradi smeha in včasih zaradi zavedanja tragičnosti našega obstoja. (tr)



NI MU DANO,
DA BI OSTAL MRTEV

JASON
STATHAM

TOMMY LEE
JONES

JESSICA
ALBA

IN
MICHELLE
YEOH

LEDENI MORILEC

V R N I T E V

SUMMIT PREMIERE in MILLENIUM FILMS DENNIS GANSEL CHARTOFF WINKLER in MILLENIUM FILMS
JASON STATHAM JESSICA ALBA TOMMY LEE JONES in MICHELLE YEOH "MECHANIC: RESSURECTION" SAM HAZELDINE
KASTING RAWEEPORN S. JUNGMEIER GLASBA MARK ISHAM KOSTUMI PREEYANAN SUWANNATHADA MONTAŽA MICHAEL DUTHIE TODD E. MILLER UELI CHRISTEN
SEBASTIAN T. KRAWINKEL DANIEL GOTTSCHALK TOM WALLER SAMUEL HADIDA in VICTOR HADIDA
AVI LERNER BRIAN PRESLEY TREVOR SHORT MARK GILL BOAZ DAVIDSON FRANK DEMARTINI STEVEN CHASMAN
JOHN THOMPSON ROBERT EARL DAVID WINKLER WILLIAM CHARTOFF
LEWIS JOHN CARLINO PHILIP SHELBY PHILIP SHELBY in TONY MOSHER

MILLENNIUM

REŽIJA DENNIS GANSEL

#MECHANICRESURRECTION

V KINU OD 1. SEPTEMBRA

STAR TREK BEYOND

Kakor so televizijske epizode Zvezdnih stez močno nihale po vzdušju, akciji in sporočilnosti, tako rebootana filmska serija ne vztraja pri enotni štimungi. Enica iz leta 2009 je bila modernizirana klasika z uravnoteženo mešanico akcije, drame in smeha ... Into Darkness je bolj zavilo v namorjenost ... dočim Beyond stavi na lahkotno obešenjaštvo. Tistim, ki Star Trek dejansko jemljejo resno, se bo to zdelo zamalo, in najbrž je tretji film res najbolj plitek med vsemi tremi. Vendar s scenarijem Simona Pegga pridobi na čistokrvni zabavnosti in se raje kot z Wrath of Khan kot najboljšim starim trekovskim filmom spogleduje z Guardians of the Galaxy. Ve, da je pritegnjen, in to spremeni sebi v prid.



Čustveno hladni, by-the-book Spock in ognjeviti, cinični Bones sta si nenehno v laseh. Sredi njiju je domorodska prišlekinja, od katere bi lahko bilo več.

Sučna točka celotnega nanovo zagnanega Star Treka v kinih so odnosi med junaki, in v Beyond ni nič drugače. Dejansko je ves scenarij spisan ravno z namenom, da čimveč časa preživimo v družbi Kirka, Spocka, Uhure, Scottyja, Suluja, Bonesa in Chekova, ki jih upodobijo stari znanci, od Chrisa Pina in Zacharyja Quinta do Karla Urbana ter Zoe Saldana. V ta namen so morali odstraniti poudarek na tehnologiji, zaradi česar zavdajo prekrasnemu Enterprisu, posadka pa se znajde na tajinstvenem planetu v oblasti zlobnega Kralla (Idris Elba). Večina akcije se tako odvije na tleh in izključuje torpediranja in laseriranja. Ampak to ne pomeni, da človečki postavajo okoli, projižo pederske trekerske blasterje in se pridušajo, naj jih čimprej beamajo gor. Ne manjka ne streljanja ne tepeža ne strmoglavljanja ne vožnje z motorjem, na svoj rovaš pa prej in potem pridejo tudi ljubitelji medzvezdnega vojskovanja, zlasti če imajo radi Beastie Boys. Prizorom, kjer vsemirska križarka na ritme Sabotaže rešuje mnogotere duše, medtem ko posadka uživa kot fantič na toboganu, res manjka le še Star-Lord.
Drži sicer, da liki kljub radodarno odmerjenemu platenskemu času ne napredujejo praktično nikamor, saj se na kraju njihovih osebnostnih lokov spet znajdemo na začetku. S tem nam dajo vedeti predvsem to, da je novi Kirk stari Kirk in novi Spock stari Spock. Glavnega negativca pa kazi slična hiba kot Nera v prvencu: nima zadosti izdelanega ozadja, motivov in karakterja, da bi se lahko postavil ob terorista Harrisona v Into Darkness. Tudi drugi novinci so bolj tako in naslov je malo za lase privlečen. A nekaj mesa na teh kosteh vseeno je in zanesljiva režija Jeremyja Lina, odbite domislice ter številne geekaste reference iz Beyonda naredijo enega bolj prisrčnih poletnih blockbusterjev. Še! ***Sneti***

Če bi se rad imel ZF (zelo fino), le steci po Stezah, ki se na polno nudijo.

SUICIDE SQUAD

V Beli hiši si bržda ne želiš pajaca Trumpa, toda roko na srce, dvomim, da bo kaj dosti bolje, če bo tron zasedla Klintonca. Je kao levičarski in celo črni Obama ustavil vojne, okrepil državo ter omejil korporacije? No, vidiš. Tudi v DCjev razširjeni univerzum umeščeni, z zadnjimi stripovskimi filmi usklajeni Suicide Squad iliti Odred odpisanih (bo nadaljevanje Vrnitev odpisanih?) je mnenja, da je vseeno, kdo vlada. Dotičnik terja rezultate, ne upoštevanja zakonov in morale.
Taistega mnenja je skrivnostna operativka Amanda Waller, ki izkoristi paniko po Supermanovem norenju v BvS in osnuje 'samomorilski škvadron'. Pač za primere, ko ne bo pomagalo nič drugega. Do tega kakopak pride in ob napadu starodavnih metaljudi, ki bi radi izbrisali 'stroje častеče' človeštvo, Amanda pošlje v napad četico čudakov. Tvorijo jo DCjevi drugo- do tretjeligaši: ostrostrelski Deadshot (Will Smith), zobati Killer Croc, avstralski nožičkar Boomerang, plameneči tolpaš El Diablo in Jokerjeva izbranka Harley Quinn. Torej malo drugačna zasedba kot v animiranki Assault on Arkham izpred dveh let, s katero obstajajo določene podobnosti. Naokoli se svaljkata Šaljivec, ki ga Jared Leto upodobi nadvse blazno, a po mojem ne tako nadmočno kot Ledger, in Affleckov Bats. A poudarek je na odredu, katerega člani se v spremstvu japanske morilke Katane vsak po svoje lotijo onegavljenja nadnaravnih sovragov.



Deadshot je kvazi vodja odreda, vendar je največ pozornosti odmerjene Harley. Od čepenja v ječi prek težke romance z Jokerjem do članice Squada.

Kot stripovska akcijada je film gledljiv in zabaven. Akcija je časom ustrezno bombastična in zaradi bogate glasbene podlage slična videospotu. Nemalo je pretepov, streljanj in rabe supernaturalnih moči, pri čemer se izkaže zlasti Diablo. Nekaj časa je namenjenega razvoju likov, tako da izvemo za Deadshotovo preteklost ter dobimo vpogled v zvezo med Jokerjem in njegovo bivšo psihiatrinjo Quinnovo. Margot Robbie, ki jo upodablja, se je izdatno potrudila in tudi ostali igralci niso švoh. Materiala za vzburjanje geekov in poznavalcev lore ter istoimenskega stripa je nemalo, od kadrov, ki ustrezajo risbicam, do navezovalnega prizora po odjavni špici.
Vendar so mi šli v nos rutinski negativci in kup scenarističnih nesmislov, prav tako pa ne odobravam etičnega podtona. Ta veli, da cilj opravičuje vsa sredstva in da so tovrstni črni 'death squadi' okej, ker jih tvorijo v bistvu čisto fejst fantje in punce. Na površju so sicer zmešani, a ko jih spoznaš, bi z njimi spil pivo in zakuril žvalo, saj imajo vsakdanje želje in potrebe. Na to pomisli, ko te bo Trump označil za rogue nation in ti jih poslal za vrat. ***Sneti***

Neugnano strmenje v grizabilno ritko Quinnove se je že začelo.

GHOSTBUSTERS

Ko se kljuka kletnih vrat zlovešče premakne in se pojavi prikazen bivšega stanovalca, že dolga leta vemo, koga poklicati med požvižgavanjem znamenite melodije. Toda ulicam New Yorka v bran tokrat ne prihajajo moški strokovnjaki. Ker se izvirna zasedba v dvajsetih letih ni zedinila, ali je tretji del potreben, eden od članov pa bi danes lahko zasedel le še vlogo poltergeista, so ustvarjalci protonske nahrbtnike trendom primerno nadeli štirim damam. Režiserski stolček so zaupali zdajšnji gonilni sili ženske komedije Paulu Feigu, v pajace pa so zlezle njegova redna sodelavka Melissa McCarthy in tri uveljavljene komedijantke iz oddaje Saturday Night Live. Nenavadno torej, da v slovenskem prevodu naslov ostaja v moški obliki. Kljub napovedniku, ki je pri fanih požel valove zgražanja, se izdelek izkaže za zabavno gledljivega, dasi o presežku ni govora.
Trem znanstvenicam zaradi raziskovanja paranormalnega izobraževalne ustanove pokažejo vrata. Trdno prepričane v svoj prav najamejo pisarno, zaposlijo thorasto čednega asistenta Chrisa Hemswortha, se zakopljejo v izpopolnjevanje protonskega orožja in začno neustrašno braniti tostranstvo pred zagrobljem. Pridruži se jim velika, jezikosučna in črna uslužbenka podzemne železnice, ki vlogo upraviči s presenetljivim poznavanjem zgodovine mesta. Par dobrih šal pade na račun mizernega stanja ameriškega visokošolstva in nekaj pozornosti namenijo vlogi interneta ter medijev pri postavljanju in širjenju teorij zarote. Če so Venkmana in ekipo po uspešno premaganem Zuulu na ulici slavili kot junake, dekletom tokrat župan slavo odreče ter razritim ulicam, pokanju in šviganju duš navkljub do konca zatrjuje, da je za težave kriv plinovod.



Kljub preimenovanju v Super Power Dare-to-Die Team filma na Kitajskem ne bodo predvajali zaradi zakona, ki prepoveduje promocijo nadnaravnega in okultnega.

Vendarle je zgodba z aktualnimi temami le osvežena kopija prvega dela in skozi ves film lovimo reference na izvirnik, od reinkarnacije pogrebnega karavana Ecto-1 in nastanka legendarnega logotipa do blobastega črva Slimeyja. Ljubiteljem originala srca ogrejejo kratki obiski starih znancev, vendar to le še bolj poudari dejstvo, da aktualnim izganjalkam primanjkuje karizme prvotne ekipe. Postavljene so bolj kot karikature ali cosplayerke in film mestoma izpade kot parodija, kar se sliši tudi skozi emovreščečo priredbo naslovne skladbe Raya Parkerja. Čar starih junakov je v mešanici življenjskega humorja, sarkazma in otroške naivnosti, kar je pretežno izpuhtelo v ognju nadgrajenih posebnih učinkov. ***Pomaranča***

Dame s protonskimi pištolami že izganjajo duhove v naših kinodvoranah.

JASON BOURNE

Trilogija o Jasonu Bournu z Mattom Damonom v naslovni vlogi mi je eden najodličnejših filmskih nizov. Po romanih Roberta Ludluma povzeta štorija o vladnem morilcu, ki se obrne proti nekdanjim šefom, je navdušila z inteligentnimi zapleti, tempom in prizemljeno akcijo. Jason Bourne je z brco v koleno prekucnil 007 s prestola najbolj frajerskega vohuna in tudi zato so filmi s Craigom ubrali realističnejši ton. Četrti Bournov film, Legacy, je bil z drugim junakom žal le pozabljiv poskus molže imena. Zato so ljubitelji od navdušenja napravili dva kroga z mini cooperjem, ko je postalo znano, da se s petico vrača ne le Damon, marveč tudi režiser Paul Greengrass.



Bourne je dobil nekaj gub, a njegova ostrina ni bistveno otopela. Še vedno pwna sovrage z raznoliko bero veščin in se ne zanaša zgolj na smešno čaranje s tehnologijo.

Deset let po Ultimatumu je možakar še vedno prikrit, 'off the grid'. Na plano ga izbeza stara kolegica Nicky Parsons v podobi precej postarane Julie Stiles, saj ji uspe vdreti v bazo podatkov Cie, kjer najde še neznane podrobnosti iz Bournove preteklosti. Toda na sled ji pride talentirana strokovnjakinja za kiberterorizem Heather Lee. S tem Jason spet dobi veliko rdečo tarčo na svoj fris, kajti aktivirajo se sive vladne eminence in ašašini, ki imajo z njim neporavnane račune. Vsi pa vemo, do česa pride, če Bourna kdorkoli preganja. Do precejšnje bolečine – predvsem za preganjalce.

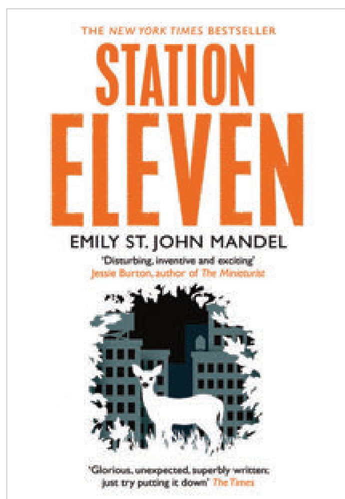
Jason Bourne je klasičen Greengrassov akcijski film, saj že začne v peti prestavi, nakar ob epileptično tresoči kameri tišči plin do karambola in naprej. Junak je nenehno hiteč, streljajoč in volan sukajoč, medtem ko si sateliti, kamere in morilci na vse kriplje prizadevajo, da bi mu sledili. Bourne je zopet strašljivo nezaustavljiva moč, ki prebija policijske blokade, požarne zidove in ubijalske zasede. Film v serijo vrne tisto, česar je Legacyju primanjkovalo: divjo energijo, s katero nekdanji agent spravlja nasprotnike v obup. Navdušujoče akcijske scene ponovno uspejo hoditi po tankem robu med zblojenostjo in prepričljivostjo kot v trilogiji.

Toda film se opoteče pri pripovedi, ki bi pritegnila. Nove svinjarije iz preteklosti gledalca težko posrkajo vase, kakor tudi drugotni zaplet, v katerem skuša CIA vgraditi zadnja vrata v socialno omrežje. Film preveč stavi na akcijo in se preveč površno loteva ozadja. Identity, Supremacy in Ultimatum so nas vsak zase presenečali, ker česa takega do takrat še nismo uzrli, dočim Jason Bourne izzveni kot pregon po že videnih ulicah. Takšen ukalupljen vtis dajo tudi igralci; čeprav je igra okej, se ne Alicia Vikander kot Leejeva ne Tommy Lee Jones kot njen šef ne pretegneta. Za Vincenta Cassella kot 'asseta' pa je itak dovolj, da pokaže obraz in te je strah. Vsekakor v redu akcioner za preživet večer, toda kot član Bournove druščine je zastavljen preveč nenavdahnjeno, da bi navdušil, zato obstreljen krevlja zadaj za trilogijo. ***Aggressor***

Jason Bourne spet beži pred vsem svetom od 4. avgusta.

Emily St. John Mandel:
STATION ELEVEN

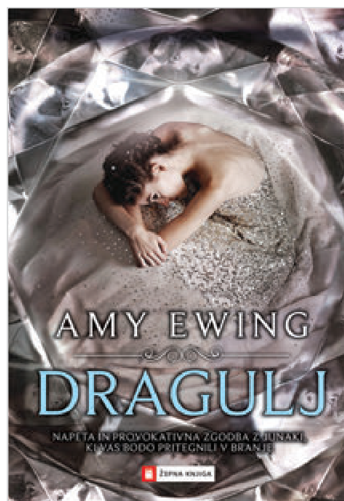
Občasno pride knjiga, ki se te dotakne in ti ostane v mislih še dolgo po tistem, ko jo odložiš. Tak je Station Eleven, četrti roman kanadske pisateljice, s katerim je navdušila tako kritike kot običajne ljubitelje leposlovja. Knjiga se je znašla na večini seznamov knjig leta, ob mnogih nominacijah in priznanjih pa je lani prejela še prestižno nagrado Arthur C. Clark za najboljše ZF-delo.



Station Eleven je na prvi pogled le še eden izmed postapokaliptičnih popisov človeštva. A že nekaj strani te prepriča, da ne bo šlo za običajen rompompom, ampak za elegičen, nostalgičen vpogled v to, kaj kot posameznik in človeška družba premoremo sedaj in kako hitro lahko to izgubimo. Minljivost in refleksija o lastnem življenju sta izpostavljeni temi romana, ki se prične s smrtjo svetovno znanega igralca Arthurja Leanderja med nastopom v tragediji Kralj Lear. Arthur med enim od vrhuncev svoje bogate kariere doživi srčni infarkt, nakar človeštvo isti večer zadane napad smrtonosne gripe, ki skoraj do kraja izbriše svetovno populacijo. Nato se premaknemo dvajset let kasneje v skupino potujočih igralcev, ki se na območju Velikih jezer preživlja z igranjem Shakespearovih dram.
Fragmentirano spisani roman skozi več pripovednih likov in lokov skače v obdobja pred, med in po koncu sveta. Vezni člen ostaja Arthur, ki mu sledimo od idealov polnega študenta do zakrknjenega igralca srednjih let, ki ni našel oziroma znal obdržati tistega, kar bi mu bilo pomembno. Hkrati je hote ali nehote katalizator pripovedi ostalih junakov, s katerimi se je njegova življenjska pot za trenutek ali dalj časa križala. Mandelovi uspe to navidezno nepovezanost mojstrsko splesti v homogeno celoto, s katero poveže preizkušnje individualnih zgodb s človeško civilizacijo.
Poleg strukture očara jezik. Mandelino pero je nežno, toda sijoče, s subtilnimi preskoki v slogu in čudovitim občutkom za vzpostavljanje vzdušja. "Kaj je bilo izgubljenega po razpadu sveta. Skoraj vsak in vse. A še vedno obstaja toliko lepote," pravi avtorica in nadaljuje z naštevanjem naključnih stvari, ki bodo imele vrednost, dokler bomo tu. Kjer je bila Cesta Cormaca McCarthyja turobna in nihilistična, zna Station Eleven najti optimizem in upanje. Za zrele bralce in vse, ki se ne ustrašijo kanček zahtevnejše literature. ***Flegma***

Amy Ewing:
DRAGULJ IN BELA VRTNICA

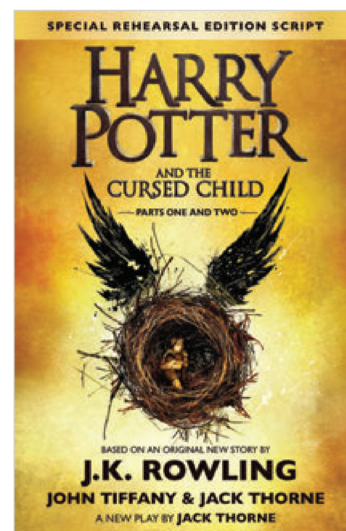
Naval knjig, podobnih Igram lakote, še kar ne pojenja. Ena novejših je trilogija Osamelo mesto (izid tretje knjige, The Black Key, je predviden za letošnjo jesen). Začetek sledi 'običajnim' mladinskim distopijam. Razredna družba se deli po profesijah: na vrhu je v izobilju živeče plemstvu, na dnu izmučeni delavci. Čeprav pripadniki najvišjega sloja uživajo lagodno življenje, njihove ženske ne morejo imeti otrok. Donosijo jim jih nadomestne matere, ki pa morajo posedovati določeno gensko značilnost. Dekleta iz najrevnejših okrožij so primorana opraviti test in če se izkaže, da so avgurji (imajo nadnaravno moč, ki jim med drugim omogoča nošenje otrok elite), jim odvzamejo prostost in vzgajajo za surogatke. Ena od njih je šestnajstletna Violet, ki je tik pred tem, da jo pošljejo na dražbo, nakar se ji razkrije resnica njene prihodnosti: življenje brez svobode, saj plemstvo z njimi ravna kot s



hišnimi ljubljenčki, nemalokrat pa so žrtve trpinčenja in poskusov. Toda Violet najde zaveznike tam, kjer najmanj pričakuje, in sreča fanta, tako da med njima vznikne prepovedana ljubezen ...
Ewingova je pogosto reciklirano vzpostavitev sveta in zapleta osvežila s tem, da ju ni umestila v postapokaliptično ZF, ampak je distopijo združila s fantazijo. Drugače pa je knjiga tipičen žanrsko-obrtniški izdelek, ki mu lahko utemeljeno podeliš slabo ali dobro oceno, odvisno od tega, kaj pričakuješ. Že naslovnici sporočata, da je prvenstveno namenjena bralkam. Pričakuj (pre)dolge opise oblačil, ličil in veličastnih gala prireditev ter feministični ton. Sposobni ali pozitivni ali negativni liki so ženskega spola, moški so večinoma mimobežne stereotipne karikature. Poleg tega je glavna junakinja idealizirana, naključnih dogodkov je preveč, svet pa ne ponudi resnejšega družbenega komentarja – ni to Deklina zgodba pisateljice Margaret Atwood!
Knjigi vsekakor ciljata na tiste, ki se jim zahoče lahkotnega branja, ampak v tem smislu gre za solidno spisana romana. Besedilo je prečiščeno, zgodba teče in prinaša nove skrivnosti. Poleg tega drugi del spremeni ton, Violet postane ubežnica in ni več časa za opise krasnih oblek! Priporočljivo za nezahtevne ljubitelje distopij, za katere verjamem, da boste po napetem koncu težko čakali tretji del. ***Flegma***

J. K. Rowling, Jack Thorne in John Tiffany:
HARRY POTTER AND THE CURSED CHILD

Daleč je leto 2007, ko je izšla sedma Harryjeva knjiga. S tem se je zaključilo desetletje čarovniških dogodivščin in Joanne Rowling je pribila, da ne misli več čarati. V dokaz je nato izdala štiri spodobne kriminiče za odrasle. Veseli smo bili vsake njene bukve, toda Potter pač ni nekdo, ki bi ga lahko kar tako odpisala. Ko se je razvedelo, da se z njim vendarle dogovarja za reprizo, je bilo navdušenje huronsko, čeprav se je vmes zamenjalo že pol generacije.
Zdaj je Potter spet med nami in svet je za hip nehal loviti pokemone, prepusteč se nostalgični pottermaniji. Vedeti pa je treba, da osma knjiga ni taka kot prejšnje. Ne gre za roman, temveč za gledališko igro, ki so jo pričeli uprizarjati v londonskem West Endu. Zgodba je samostojna in nova, vendar črpa iz preteklosti in zahteva poznavanje celotne sage. Prične se na istem mestu kot epilog sedmice, torej devetnajst let po bitki za Bradavičarko. Lončarska ekipa ima zdaj štiri križe, dobre službe in šoloobvezno deco. Ta na akademiji uganja podobne vragolije kot predniki. Dogajanje v glavnem gradi na škandalčku, da je Harryjev težavni sin Albus bestič z Malfoyevim pobom Scorpiusom. Ki ni težaven sploh in tako je poligon za trke med očeti in otroki pripravljen. Mulca v ihti zakuhata godljo širom prostora in časa. Da se kataklizma dotakne vse čarovniške srenje, pa je za nas pravzaprav dobra novica, saj srečamo mnogo ljubih veljakov. Štorija tudi ne teče po letnikih, ampak širše in prilagojeno odrskim deskam.



Kdor jo bo doživel v teatru, bo deležen peturne epopeje v dveh delih, ki prejema bleščeče kritike in je razprodana tja nekam v 2017. S knjigo je malce drugače, saj manjka Rowline slastne proze, ki nas je znala tako dobro prežarčiti iz bunkeljskega vsakdana. Ker bereš dramo, torej sosledje dialogov, si moraš iz skromnih didaskalij v mislih prizore narisati sam. Takole na suho se je težje vživeti v čustvena stanja in dvogovori mestoma zvenijo nerodno. Pozna se, da jih je pisala druga roka, saj je Joannino zgodbo v dramsko besedilo predelal tekstopisec Jack Thorne. Prevod Jakoba Kende dobimo novembra. Ampak čeprav gre prva polovica malce teže po grlu, se sčasoma ogreješ in pričneš uživati ob domačnih ter nekaj simpatičnih novih obrazih. Med slednjimi izstopa Scorpius in na misel pride celo, da bi se tu utegnilo razviti kaj podobnega kot pri Dumbledorju in Grindelwaldu.
Knjiga pusti prijeten vtis, čeprav je prehitro konec in zahrepeniš, da bi vse skupaj doživel še iz prve vrste parterja. Čarodejka Ivanka sicer zatrjuje, da je zdaj s Potterjem prav zares fertik. A zarečenih žab se največ poje in dovolimo si dvomiti. ***Navi***

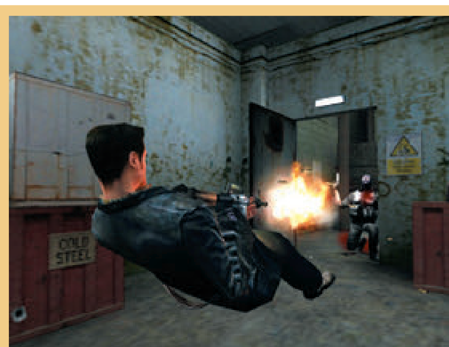
Windows XP

XPji so sicer izšli šele oktobra 2001, vendar smo na podlagi zadnje razvojne različice predstavili svojo izkušnjo z obetanim operacijskim sistemom že avgusta. S poudarkom na operacijskem sistemu, kajti dotlejšnja domača Okna, torej 95, 98 in Me, niso bila nizkonivojski softver, marveč plast čez stari DOS. XPji pa so nadaljevali samostojno jedrce NT in za vekomaj ukinili obvezno ukazno vrstico. Kljub nujni protipiratski aktivaciji smo uporabniki okolje vzeli za svojega in marsikdo je v njem prebil desetletje. Nadaljevanje Vista namreč ni bilo dobro sprejeto in podrugačena sedmica marsikomu ni sedla.

Pred petnajstimi leti smo se prvikrat poigrali z mlado tehnologijo bluetooth. Ta je dobila ime po vikinškem kralju Haraldu Gormssonu, zvanem Modrozobi, ki je združil Dansko in Norveško, saj tudi protokol združuje različne naprave. Bagatelca: logotip tehnologije je kombo dveh runskih začetnic dotičnega vladarja. Slično revolucionarna pogruntavščina so se nam zdeli Mindstormi, prvi rod Legovega programabilnega kompleta. Skockani robotki, goseničarji in razne skulpture so se znale odzivati na dotike, svetlobo, zvok in druge dražljaje ter odreagirati, kakor smo jim s preprostim objektnim programiranjem zaukazali. A bolj kot s kockami smo se



Jokerjevci tistebodi namizniško bavili s pisanimi karticami. Magic: The Gathering je bil namreč v polnem zagonu, članki so bili stalnica in vsakdo je s sabo tovoril zmagovalni kupček. Se ob današnji Vigenštajnovi milini še kdo spomni tapanja, zemelj, grobišča in Serra Angela?



Maxu Paynu so ubili ženo in dete, zato se policist z napako odpravi na maščevalski pohod, na katerem sreča marsikaj okultnega in sposojenega iz nordijske mitologije. Črnjaška štorija v tej legendi (87) je bila zabeljena z noir citati, toda v spominu je najbolj ostalo spektakularno upočasnjeno premikanje za natančno streljanje, matrixovski bullet-time.



Mnogokateri ljubitelj baldurskih pustolovščin, torej svobodne in razvejane visoke fantazije v izometričnem pogledu, sploh ne ve za slični in jako dobri **Arcanum** (86). Tudi v tej igri smo druščinsko vandrali po deželi, se precej pogovarjali, stikali za obrobnostmi in sprejemali odločitve. Med drugim to, ali se bomo ogreli za magijo ali za tehnologijo.



V dobi, ko je bil lep delež konzolnih iger omejen na eno samo drkalico, je dirkačina **Gran Turismo 3** povzročala težko zavist s stotinami licenciranih avtov in geslom "Real driving simulator." Roko na srce, vožnja kljub vznemirljivosti ni bila blazno realistična, toda zunanjost je razkazala moč tedi aktualnega playstationa 2, izdelek pa je imel hud domet in vizijo. 92!



Anarchy Online je bil najbolj čuden član drugega vala mmorpgjev, saj je bil postavljen v znanstveno-fantastičen svet, kjer smo čire-čare počeli z roji nanobotov. Odpuljeno tujska okolica in razgibani kvesti so navdušili, precej manj pa porodne težave s stabilnostjo. Špil je živ celo še danes, četudi je Funcom kasneje napravil Conana in The Secret World.

277

IGRA NA SREČO
KRAJ PRI NOVI GORICI
JUNAK FR. JUNAŠKE PESMI
TOMISLAV NERALIČ
PRITOK RENA V ŠVICI, AARE
SKRAJNI KONEC KOPNEGA
SL. KOMIK IN REŽISER (BORIS)
JEČA, ZAPOR
IZDELOVALKA TORT
PRIPRAVA ZA PRIDOB. OZONA IZ ZRAKA
AVSTRAL. IGRALEC GIBSON
VODNE ŽIVALI
KDOR IMA ISTO IME
ŠP. PESNIK DE OTERO
VKLJUČITEV
TV-VODITELJICA IN IGRALKA (KATARINA)
NASAD OB HIŠI
LUDVIK TOPLAK
EDEN OD ČUTOV
ODDAJA VLOGE
VRSTA ŽITNE TRAVE
GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICAMA
ZDRAVNIK ZA UŠESNE BOLEZNI
LEPOTA, BRHKOST
PREBIVALEC ČATEŽA
FINSKO JEZERO, ENARE
NACE SIMONČIČ
NORDIJ. NAZIV ZA SMUČI
PREVAL MED LJUBLJANO IN CELJEM
INDUSTR. RASTLINA
ŽLAHTNA KAPLJICA
KORENJE
MAJHEN GLODAVEC
PUBLIKA
APRIL IN MAJ (MALI IN VELIKI ...)
ŽUŽELKA Z ŽIVOPISANIMI KRILI
INDIJ
UMA THURMAN
PREPIS ČESA
POSODA ZA VINO
BELGIJSKI SLIKAR
KRČEVIT JOK
DELEC Z ELEKTR. NABOJEM
GRMIČASTI BOR
TEMNO SIVA KRAVA
(PI)ŽA(MA)
DRŽAVA V AFRIKI (LOME)
ANGLOAM. PLOŠČINSKA MERA, ACRE
VRSTA SEVERNEGA JELENA
SOL JOD. KISLINE
PODZEM. ŽUŽKOJED
STARI SLOVANI
LIK PRI ČETVORKI
NIZEK ŽENSKI PEVSKI GLAS
PREDSTAVNICA JAVNEGA TOŽILSTVA
RIM. ŠTIRI
ALJAŽ PEGAN
TUJA DREVESNA VRSTA
N(O)J
GRŠKA ČRKA
KIPARSKI, SLIKARSKI OKRASEK
VOGAL
NORDIJSKA BOGINJA MORJA
DELO S STEPALNIKOM
KRČEVINA V HRIBOVITEM, GOR. SVETU

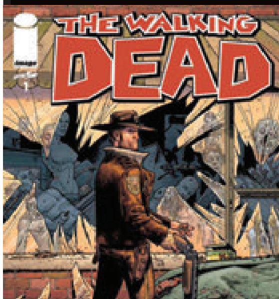
Legokockarji: Jernej Kališnik iz Kranja, Ana Hrast iz Ljubljane, Damir Srša iz Ljubljane, Dušan Kocjančič iz Maribora in Doroteja Lavrič iz Ljubljane.

Ker nam je škrat Kuzma preteklikrat podtaknil že objavljeno kražko, nismo izžrebali nikogar. Zdaj je taprava, škratu pa smo dali jajčka v šraufštok.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 8. šolovaja napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

NEMRTVAŠKI KVIZNIK

Stripovska in televizijska serija The Walking Dead se otvorita na enak način. Policist Rick Grimes, ki okreva po hudi poškodbi, se iz kome zbudi v bolnišnici, po kateri že lomastijo zombiji. Poanta je jasna: če država ali posameznik zdrsneta v katatonično stanje, v katerem jima dol visi za splošno dobrobit, če se izključita in svetu prepustita, da gre po svoje, se lahko zgodi nekaj nepredstavljivega. V tem primeru gre civilizacija po gobe in povsod tavajo horde animiranih kadavrov, ki sledijo najosnovnejši potrebi, lakoti. Včasih, ko je domišljijo buril črnobeli pionirski zombakeljski film Night of the Living Dead, so bili omejeni lokalno, kasneje so prodrli v nakupovalne centre, zdaj pa so zavzeli ves svet. Počasi, toda zagotovo, kakor kakšna nalezljiva bolezen, internet ali kapitalizem. Čeprav takih misli ne ubesedimo, jih občutimo v nezavednem, zato radi gledamo niziko Živi mrtveci, ki bo oktobra začela že sedmo sezono. Obeležujemo jo z gikovsko deadovsko robo iz Didlshopa, butika za gika, ki jo bomo podelili petim pravilnim odgovarjačem na sledeča bazdljiva vprašanja. Ti morajo klikniti na glasovalnico v okviru strani Joker.si in s tem inteligenčnim testom do 8. septembra pokazati, da niso nemrtvi.



1. Krivec za vstajenjsko epidemijo, ki v Walking Dead tako silovito zaznamuje človeški svet, je ...
č) virus
f) čarobnjaški urok
x) bližanje sodnega dne

2. Kdo je v takih razmerah človeku največji volk?
m) hja … volkovi!
a) zombaklji
r) človek sam

3. S kom ali čim ima Rick Grimes najmanj sreče?
z) z orožjem (ustrelil se je v nogo)
u) s sinom (ful je tečen)
e) z ženskami (vsaka mu umre)

4. Kdo poleg policistov se še dobro izkaže pri zombostrelstvu?
v) pridigarjeva hči
v) zatirana gospodinja
v) raznašalec pic

5. Kaj pravzaprav v srčiki raziskujeta strip in nizika?
n) biotehnologijo
c) odzive ljudi na ekstremne situacije in spreminjanje oseb
r) gravž

6. Kateri je zelo znan odvrtek Walking Deada?
a) Fear the Walking Dead
b) Game: The Walking Dead
c) Kicking the Walking Dead



PREPOVEDANO

54 55 56 … Kakor vsako dopoldne tudi danes. 57 58 59 … Še šestdesetič je dvignila telo. Kakor vsak dan. Natančneje, že 291 dni. Redno je med prvimi na dvorišču. Vedno na istem mestu. Vedno enako sosledje vaj. Rada jo opazujem. Tako dobro poznam vsak njen gib, vsak milimeter njenega telesa. Ve, da jo opazujem. Vstane, si otre pot z obraza in se ležerno odpravi k meni. Med hojo se rahlo pozibava v bokih. Hodi pokončno in se zaveda vse pozornosti, ki ji je pri tem namenjena. Vedno bliže je. Srce mi začne utripati hitreje, postane mi vroče. Ne smejo opaziti, ne smejo izvedeti, mi šine skozi misli. Ona pa mirno odide mimo mene, ne da bi se ustavila, in za seboj zapre vrata, ki vodijo na zaporniško dvorišče.
Tukaj sem že leta. Navadila sem se na rutino, pomirja me. Bujenje ob šestih, štetje obsojenk, zajtrk, kosilo, štetje obsojenk, večerja, štetje obsojenk, spanje in vse kar se dogaja vmes. Zapor je majhen, le sto zapornic se izmenjava v njegovih treh oddelkih. Za sivo zgradbo se razprostira velik park in kmalu vsaka spozna, da je to tisti obljubljeni del, prostor, kjer se počutiš skoraj svobodno. Vsak ponedeljek so tako imenovane menjave. Prihodi 'ta novih'. In nek ponedeljek je prinesel tudi njo. Kot bi bilo včeraj, se spomnim njenega prihoda. Bila sem na prehodu med odprtim in zaprtim oddelkom, ko so jo pospremili mimo. V trenutku sem pozabila na razlog, zakaj je tam. Njen prihod je bil kljub lisicam in spremstvu dveh paznikov veličasten. Nekaj na njej je povzročilo, da se je v meni nekaj zganilo. Najina pogleda sta se srečala, ko so jo peljali mimo, in v zraku je še dolgo ostal vonj njenega parfuma.

* * *

Po tistem dnevu so se mi tedni vlekli kot meseci. Nisem je velikokrat videla, saj je bila na zaprtem oddelku. Daleč stran. Srečevali sva se le med štetjem in obroki. Radovedno sem jo opazovala, misleč, da ona tega ne vidi. Kako zelo sem se motila. Hitro je spoznala, da vzornemu vedenju pritičejo določene ugodnosti, in že po treh mesecih so jo premestili na polodprti oddelek. Začela je obiskovati knjižnico, kjer sem se tudi sama večkrat zadrževala. Tam se je prvič zgodilo. Knjižnica je bila sestavljena iz treh manjših sob. Večina jih je obiskovala tisto desno od sprejemnice, kjer so bili ljubezenski romani in lahko poletno branje. Redkokdaj je katero zaneslo v drugo sobo s strokovno literaturo. Večkrat sem se poigravala z mislijo, kako bi bilo, če bi se srečali nekje na samem. A niti slučajno nisem mogla predvideti naelektrenega ozračja in prijetnega ščemenja, ko je do tega zares prišlo.
S prstom je podrsala po platnicah knjig in se ustavila tik ob meni. Otrpnila sem in še bolj zbrano preverjala naslove. Stopila je korak za mano in se z roko sprehodila po moji. Zaznala sem njeno sapo na vratu, ko mi je šepnila: "Čutim tvoje poglede in želim si te." Pri tem se je s telesom nežno pritisnila obme. Začutila sem njene prsi na svojem hrbtu, njena roka pa je z rame zdrsnila po vratu preko hrbta do bokov in tam obstala. Bil je le bežen trenutek, kratek dotik, v meni pa je začelo brbotati, hotela sem se obrniti ter … Tako hitro kot je prišla, je tudi izginila. Val vročine, ki je zajel telo, pa še dolgo ni popustil.
Po večerji sem tako kot vsakič odšla v kopalnico. Vse so bile že v svojih posteljah, luči ugasnjene. A vseeno sem še slišala tuš in zapiranje vode v skupnem prostoru na koncu hodnika. Ko sem vstopila, je bila tam. Tudi če me je opazila, tega ni pokazala. Vodne kapljice so ji polzele po hrbtu in izginjale pod brisačo. Obstala sem in jo opazovala. Nisem želela pogledati stran, počakati zunaj. Obrnila se je in se mi nasmehnila. Umaknila je roke in brisača ji je zdrsnila h gležnjem. Pogled mi je obstal na njenem brezhibnem telesu, nogah, ki jih je čisto narahlo razprla. Prst si je prislonila k ustnicam in me povlekla v tuš kabino. "Imava natanko deset minut, preden morava nazaj. In tega časa nočem izgubljati za čvek." Ostala sem brez besed. Šokirana, a hkrati polna pričakovanja.
Popolnoma sem se ji prepustila. Priznam, nikoli prej nisem bila z žensko. Nikoli storila nič nepremišljenega. Tokrat pa je bilo drugače. Pustila sem ji, da vodi igro, in se odzivala na vsak njen gib, na vsak njen dotik. Bila je tako mehka, topla. Njeni poljubi tako strastni. Z roko me je nežno povlekla za lase in z jezikom okušala moj vrat. Z rokami me je raziskovala. Hlače mi je odpela z veščim gibom. Sunkovito sem zajela sapo in z roko mi je prekrila usta, ko ji je druga spretno zdrsnila med moji nogi. Prsti so hitro našli najbolj občutljive točke. Ko jih je nežno potisnila vame, sem tiho zaječala. Najino dihanje je postajalo vedno globlje. Ritmičnem gibanju njenih rok so sledili tudi moji boki. Želela sem si več, hitreje, močneje. Spustila se je na kolena. Z dlanmi je zaobjela mojo zadnjico in me potegnila k sebi. Začutila sem njeno vročo sapo in njen jezik je hitro našel pot vame. Zadrhtela sem povsod in si zaželela, da bi ta občutek trajal večno.
Vročina se mi je razlezla po celem telesu, medtem ko je z jezikom spretno drsela po meni. Glavo sem naslonila na steno, prste pa zakopala v njene lase in vse mišice so se mi napele od naslade. Slišala sem se, kako prosim, naj ne neha, da hočem še. Dvignila se je, eno roko položila na moj obraz, prsti druge pa so nadaljevali v hitrem ritmu. Čutila sem, kako drsijo vame, kako je med mojimi nogami vse mokro in kako hlastno jo sprejemam vase. Ni trajalo dolgo, ko se je moje telo razletelo na tisoče koščkov. Dlan je še močneje prislonila na moja usta, se nagnila k meni in zašepetala: "Psssst! Naslednjič sem na vrsti jaz." Pomežiknila mi je, se nasmehnila, pobrala brisačo in odšla. Sesedla sem in se tresla po vsem telesu. Ščemenje in občutek njene kože na moji sta me spremljala še dolgo v noč.

* * *

Najina srečanja so po tem postala vse bolj redna, a še vedno dobro skrita. Natančno sem vedela, kje so kamere, kdaj so menjave paznikov, kakšni so urniki in kateri kotički so najbolj skriti. Vedeli sva, da so vsi stiki prepovedani in da bi najmanjši spodrsljaj pomenil konec vsega. A vsak dan sem si jo želela bolj. Hotela sem se s prsti sprehajati po njenem telesu, poljubljati vsak njen najmanjši delček, spremljati vsak njen dih in pospešen utrip. Na pamet sem poznala vsako pego na njenem telesu. Živela sem za tistih nekaj minut, tistih nekaj sladkih trenutkov, krikov užitka in globokih vdihov in izdihov. Vedeli sva, kako zelo narobe je to, a se nisva mogli upreti. Takih orgazmov, kot sem jih doživljala z njo, jih nisem še nikdar. Pa naj bo to zato, ker je bilo vse tako zelo skrito, prepovedano, ali zato, ker je bila res nekaj posebnega. Vseeno. Želela sem si jo in vedno teže sem umikala pogled, ko je šla mimo mene. Vsak večer, ko sem legla v posteljo, sem jo čutila ob sebi, na sebi, v sebi. Potem pa se je vse razblinilo kot milni mehurček.
Jutro je. Stojim na prehodu med zaprtim in odprtim oddelkom. Nekaj se je zgodilo. V zraku je čutiti trenje. Kot pred nevihto. In takrat jo zagledam. Trije pazniki jo v lisicah peljejo mimo mene. Ujamem njen pogled. Vedo … Po zvočniku zaslišim svoje ime. Zglasiti se moram pri upravnici. Vedo … Zavem se, da je ta trenutek konec vsega lepega. Vseh ukradenih poljubov, vseh dotikov, vonja njene kože. Vedo … V tem trenutku je konec tudi moje službe paznice v ženskem zaporu.

Osa


LAČEN SEM. MISLIM, DA BOM ZDAJ POJEDEL ZREZEK.


STOJ!!! NE SMEŠ! ŽIVALI ČUTIJO! ŽIVALI TRPIJO! RAZUMEŠ?!?
AMPAK JAZ BI JEDEL!!!


OHOHO! ZDAJ MI BOŠ PA ŠE JEZIKAL?! UH, TI NIZKI PES! ALI SI VENDAR ČISTO BREZ MORALE?? SRAMUJ SE IN SE KESAJ!
NO, PRAV. BOM PA POJEDEL SOLATO.


KAAJ?! KAKO SI DRZNEŠ! ZELENJAVA TUDI ČUTI! ZELENJAVA TUDI TRPI! RAZUMEŠ?!?
KAJ PA NAJ? ALI NAJ STRADAM?


PRIDI! TE BOM ŽE ŠE NAUČIL, KAKO NE BITI TAKA ZLOČINSKA GNUSOBA!


NO, TUKAJ SVA. TO JE GOZD. TUKAJ IMAŠ ŽIR, PA GA ŽRI. ŽRI ŽIR, UKAZUJEM TI!
P.B. 2016
UH, NE VEM...


NE TEKNE MI PREVEČ...
ŽVEK ŽVEK
TIŠINA!!! ČE BOŠ PO NESREČI POHODIL KAKŠNO MRAVLJO ALI PRAPROT, TE BOM ČISTO PREBUTAL. JAZ ZNAM KUNG FU.


KAJ TAKO BULJIŠ ZDAJ, PREKLETO?! PA KAJ POTEM, ČE ME DREVJE SPOLNO VZBURJA? JAZ SEM DENDROFIL, AHA, KAJ TI TUKAJ NI JASNO?


NAJRAJŠI OBČUJEM S HRASTI, KAKŠNEGA ŠE PRAV POSEBEJ STASITEGA MACESNA PA SE TUDI NE BRANIM, HO HO! POLN KUFER IMAM ŽE TE TVOJE OZKOGLEDOSTI IN DISKRIMINACIJE! TO JE NASILJE! NA POMOOOČ, NASILJE, NA POMOOOČ!


Coca-Cola



DC COMICS™

DC UNIVERSE ORIGINAL MOVIE

BATMAN™
THE KILLING JOKE

Joker


Joker